Введение

Трэвеллер (Traveller) впервые был опубликован компанией Game Designers' Workshop летом 1977 года, и был одной из первых научно-фантастических ролевых игр (и вообще одной из первых ролевых игр) на рынке. Обладая одним из наиболее развитых игровых миров среди *всех* РПГ, **Трэвеллер** быстро привлек многих верных поклонников (некоторые из которых сами добавили кое-что к его миру), и скоро стал стандартом, с которым сравнивали другие научно-фантастические РПГ. Огромные просторы игровой вселенной предоставили тысячам игроков возможность создать свои собственные миры, которыми можно было поделиться с другими. В конце концов, вселенная велика.

За долгие годы вышло несколько изданий **Трэвеллера**, и при этом он слегка изменился. Одним из таких изменений был Бунт. В 1116 году Третьего Империума Император Стрефон был убит соперником, рвущимся к власти, после чего Империум распался на несколько воюющих фракций, что потрясло сами основы игрового мира… а также привнесло конфликт и возбуждение в игровые кампании.

Таким же захватывающим, как Бунт, было желание многих игроков, чтобы его не произошло! (GDW однажды высмеял это желание в первоапрельском номере журнала Challenge, в котором мы рассказали, как убийца Стрефона просыпается и находит Стрефона в ванной). За долгие годы несколько внештатных авторов обращались в GDW с идеей дополнения, в котором Стрефон был бы жив, а Бунта не произошло – в сущности, альтернативной историей **Трэвеллера**. По различным причинам, GDW никогда не соглашался на такие предложения. Однако Steve Jackson Games взялся именно за эту идею: альтернативная история, если угодно, параллельная вселенная, в которой Стрефон, 43-й Император Третьего Империума, жив. Нельзя сказать, что в этой вселенной все хорошо: история без конфликтов – это не очень интересная история. Так что и в этой вселенной может произойти всякое… что-то *непременно* изменится.

Это еще одна причина для выпуска GURPS Traveller. Многие из оригинальных книг, описывающих детали Третьего Империума и его историю, уже давно не печатались. В этом труде новые игроки и рефери получат доступ к той же информации, которую имеют коллекционеры со стажем 20 лет. Класс!

Многие люди предоставили свои идеи и предложения для этой книги. Некоторые из них вышли далеко за пределы своих служебных обязанностей. Я благодарен (очень сильно и без указания порядка) Sean'у Punch'у (также известному как "Доктор Кромм"), David'у Pulver'у, Brett'у Slocum'у, David'у Summers'у, а также многочисленным членам "Мозгового треста GURPS", Спонтанной Секте GURPS Traveller'а (вы знаете, кого я имею в виду), и членам почтовой рассылки **Трэвеллера**.

Наконец, автор хотел бы воздать должное тем гигантам, плечи которых так хорошо ему послужили. Трэвеллер был, есть и всегда будет плодом коллективного творчества, и у меня нет места даже упомянуть, не говоря уже о том, чтобы как следует воздать должное всем людям, чьи талант и воображение использовались в игре за последние два десятилетия. Спасибо.

Лорен Вайзман (Loren Wiseman)

Об авторе

Лорен Вайзман был одним из основателей GDW Inc., оригинального разработчика Трэвеллера, и провел там более 20 лет как гейм-дизайнер, разработчик и редактор. После закрытия GDW Лорен некоторое время работал на заказ, а потом пришел в SJ Games, где стал директором по маркетингу, редактором линейки Трэвеллера и нашим экспертом по нему.

Служба Новостей Трэвеллера (The Traveller News Service)

На протяжении многих лет TNS была частью Журнала Общества Помощи Путешественникам (Traveller's Aid Society), рассказывая о событиях, происходящих в Империуме. Лорен Вайзман снова пишет TNS по мере развития альтернативной истории Трэвеллера. Она обновляется регулярно; читайте ее в Сети по адресу www.sjgames.com/gurps/traveller/news.html. Там же можно найти "старые выпуски новостей". Страница Трэвеллера SJ Games содержит ссылки на Traveller Web Ring, в которое входят большинство основных сайтов, посвященных Трэвеллеру. Для подписки на почтовую рассылку Трэвеллера, обращайтесь по адресу rwm@mpgn.com.

Часть 1. Вселенная Третьего Империума

Вселенная Третьего Империума похожа на нашу в двух аспектах: законами физики и обществом, в котором живут сами игроки. Эти аспекты послужат известными отправными точками для изучения вселенной Трэвеллера.[1]

Вселенная Трэвеллера – это расширение нашей собственной вселенной в далекое будущее. Поэтому законы физики все еще действуют – за некоторыми исключениями, необходимыми для игры. Прыжковые двигатели (Jump drives), двигатели маневра и антигравитационная технология – все это нарушает один или несколько законов физики (по крайней мере, в нашем понимании), но они представляют важные грани Трэвеллера, и вам придется подавить свое недоверие. Некоторые аспекты других наук будут также проигнорированы на пути в мир Трэвеллера, ради хорошей, увлекательной игры. В целом, однако, игроки могут рассчитывать, что физика во вселенной Трэвеллера работает так же, как и в их собственной.

С общественной точки зрения, основная культура этого мира более-менее напоминает культуру современной Земли (имеющей чуть больше технологических штучек). Это сделано намеренно: игроки принадлежат этой культуре, и им проще ассоциировать себя с персонажами, которых они играют. Другая причина – это подчеркивает контраст между Имперским обществом и необычными культурами, которые игроки встретят в своих путешествиях. Как ясно из названия, Трэвеллер – это игра о путешествиях. Многие захватывающие поступки можно совершить в одном мире, в одном городе, но когда-нибудь большинство персонажей отправятся в путешествие к другим мирам и встретят иные культуры. Парафразируя Хана Соло, "они увидят множество странного"…

Замечание. Эта часть сообщает игрокам общую историю вселенной, в которой оказались их персонажи. Считайте ее сводкой того, что знает средний персонаж о вселенной Трэвеллера, и, в качестве таковой, она должна быть доступна всем игрокам.

Империум

Третий Империум (обычно для краткости называемый просто Империум) – широко раскинувшееся межзвездное общество, состоящее более чем из 11.000 миров в области примерно 700 парсеков диаметром. Он управляет этой территорией одиннадцать веков и, вероятно, будет управлять еще долго. Нынешний император, Стрефон, 43-й носитель этого титула, и скоро будет отмечать золотой юбилей своей коронации.

В любом кратком обзоре Империума стоит упомянуть три фактора: культуру, время перелета и феодализм:

Культура: Господствующая культурная традиция Империума – культура Вилани, ветви Человечества, основавшей Первый Империум. На втором месте, существенно смешавшись с культурой Вилани, находится культура Соломани, людей с Терры (Земли), которые сокрушили Первый Империум и основали Второй. Эти две культуры (или, что более точно, их смесь) образуют базовую культуру Трэвеллера, с которой сравниваются различные варианты и отклонения.

---

[1] **Только Сон**.

"Прошлой ночью мне снились кошмары. Император убит, Империум распался на полдюжины воюющих осколков – и, кроме всего этого, какое-то уродливое, звериное лицо, состоящее из проводов, шкивов и шестерен, пожирало сами звезды, одну за другой, пока небо не стало полностью, абсолютно черным. У меня редко бывают кошмары, и обычно я не помню своих снов через пару минут после пробуждения, но почему-то именно этот кошмар остался со мной на целые часы, и я ясно помню каждую его деталь.

Личный дневник принца Вариана Пауло Алкхаликои, запись за 133-1116

Карта Галактики (левая часть)

Карта Галактики (правая часть)

Империум *разнообразен*. Среди его граждан есть огромное количество культур, как человеческих, так и иных. За редким исключением, каждый мир Империума сам выбирает свое правительство, свои законы (в определенных границах), свой образ жизни, обычаи и привычки. В результате в Империуме существует (или существовало) почти любое общество, которое только можно вообразить, и межзвездные путешественники встретят то, о чем их собратья, привязанные к планете, даже не мечтали.

Самая распространенная группа, с которой, скорее всего, встретятся персонажи – это межзвездное сообщество корабельных экипажей. Не менее распространены люди, которые будут взаимодействовать *с ними*: представители власти, техники, посредники в грузоперевозках, клерки, бармены и мириады прочих обитателей космопортов, которым вечно что-нибудь нужно от путешественников.

Время перелета: Управление государством на таком огромном пространстве, как Империум – серьезная проблема, которая на первый взгляд кажется непреодолимой. Огромные расстояния, долгое время перелета и задержки при передаче информации не позволяют наладить работающую, эффективную систему, способную удовлетворить нужды граждан. Для истории в этом нет ничего нового: около I века Рим правил всей Европой, а в XVI веке Испания правила большей частью Нового Света, при том, что время путешествия от центра правления до новых территорий доходило до года. Фактически, на протяжении почти всей истории, быстрые формы правительственных коммуникаций, с быстрой отправкой инструкций и таким же быстрым получением ответов, были скорее мечтой, чем реальностью.[2] Империум выработал два решения, которые ослабили проблему расстояний: сеть Х-ботов и феодализм.

Сеть Х-ботов: Подобно живому организму, имеющему сеть вен и артерий, Империум наполнен сетью путей Х-ботов, предназначенных только для доставки официальных, коммерческих и частных сообщений.

Экспресс-бот (известный как Х-бот) – это маленький быстрый корабль, содержащий кабину пилота, банки данных сообщений и двигатель прыжка. Все упаковано так тесно, что эти мелкие корабли даже не имеют двигателей маневра. Каждый из них может прыгнуть на Jump-4 (4 парсека за неделю); он прыгает, передает свои сообщения на станцию в системе прибытия, а потом ждет, пока его подберет особый корабль (тендер Х-ботов), заправит и отправит на следующую станцию маршрута. Планетная станция принимает сообщения, кодирует их и передает на станцию на краю системы. Эта сеть работает, как Pony Express – сообщения всегда передаются на максимальной скорости. Время передачи сообщения от одного Х-бота другому может занимать всего 10 минут, и никогда не занимает больше часа.

В конце концов маленькие Х-боты добираются до одной из Имперских Путевых Станций, разбросанных по всем подсекторам Империума. Там они подвергаются проверке, переоснащаются и обновляются, а потом снова отправляются в свой долгий путь.

---

[2] **В двух словах**… В недалеком будущем люди откроют способ путешествовать быстрее скорости света. Еще прежде они исследовали и использовали Солнечную систему на маленьких, внутрисистемных кораблях, установили экономические и научные колонии и форпосты тут и там. Через несколько лет исследований экспедиция на Звезду Барнарда обнаружила других людей и породила загадку, не разрешенную в течение нескольких веков: как они туда попали? Зародилось ли Человечество на Земле или было помещено туда очень давно неизвестной силой или силами?

Земляне обнаружили окраину огромной межзвездной империи, населенной преимущественно людьми, называвшими себя Вилани (Vilani), хотя там было немало и других разумных форм жизни, правившей космосом на протяжении веков и медленно скатывающейся к упадку. Почти сразу возник конфликт, и, как ни странно, земляне завоевали Империю Вилани (позже названную Первым Империумом) и сумели задержать ее распад на несколько веков. Люди с Земли, которых стали называть Соломани (Solomani) оказались хозяевами гигантской империи, включающей тысячи миров. Среди них были и вкрапления нечеловеческих разумов, но количество людских миров было огромным. Некоторые из этих людей были похожи на землян, другие – серьезно отличались, но все они явно происходили от одних предков и занимали преимущественное положение по отношению к другим формам жизни.

Через несколько веков правления Соломани (которое земляне называли Правлением Человека, Вилани – Ветхой Империей, а историки – Вторым Империумом), свет межзвездной цивилизации погас, и начался тысячелетний период, названный Долгой Ночью. Это был период политического и экономического хаоса, когда многие миры утратили всю технологическую базу, и все миры потеряли возможность межзвездных перелетов. *(продолжение на следующей странице)*.

Сеть Х-ботов достигает окраин Империума от центральных систем и столицы примерно за 44 недели; это позволяет сэкономить более 50% обычного времени полета. И все-таки эффект расстояния создает проблемы для Империума.

Феодализм: Когда звездные системы разделены такими расстояниями, огромное значение приобретают личная ответственность и авторитет. Империум разделен на 20 секторов размером примерно 32 * 40 парсеков. Каждый сектор разделен на 16 подсекторов, каждый размером 8 * 10 парсеков. И в каждом подсекторе может находиться тридцать и более систем, каждая со своей звездой, мирами и спутниками.

Отдельные миры, и даже целые системы, могут иметь любую форму правления, которую пожелают, но верховная власть над внешними сношениями принадлежит Империуму. Межзвездное правительство начинается на уровне подсектора – в одном из миров, выбранном в качестве его столицы. Главная персона в столице подсектора – высокопоставленный нобиль, назначенный высшими уровнями правительства. Эта персона обычно называется герцогом (duke); формально, "герцогом сектора", но даже в официальных документах используют краткую форму. Герцог может править по своему разумению и обязан следовать лишь общему курсу присылаемых ему инструкций, но, в то же время, он дает клятву верности высшим уровням правительства – в конечном счете, самому императору. Этот феодальный подход в значительной степени опирается на чувство чести, культивируемое среди наследственной аристократии. Чувство чести в Империуме очень сильно: оно не раз оказывалось важным для выживания такого огромного общества. Такая система работает уже очень давно.[3]

Мы не одни

Изученное межзвездное сообщество насчитывает тысячи миров, многие из которых населены, и не все людьми. Количество разумных форм жизни, с которыми был установлен контакт, довольно велико: только в Империуме было обнаружено более 100 разумных видов. Если включить области за пределами Империума, это количество возрастет более чем до 400.

Основные (major) и второстепенные (minor) расы. Существует поверхностная классификация разумных рас, основанная на эмпирических свидетельствах и, в некоторой степени, на традиции. В общих чертах, в известном космосе доминируют те расы, которые достигли перемещения со сверхсветовой скоростью сами, а не получили эти знания посредством контакта с цивилизацией, способной путешествовать среди звезд. Эти доминирующие расы называются основными расами, а все остальные – второстепенными. То есть, "основной расой" считается любая, которая сама добилась сверхсветовых перелетов, независимо от ее положения. Для смешения этих двух понятий есть серьезные причины: расы, разработавшие сверхсветовые перелеты сами, быстро расселились в космосе, распространив свое влияние среди звезд. С опоздавшими расами вошли в контакт до того, как они успели раскрыть секрет сверхсветовых перелетов, и они оказались во вселенной, уже контролируемой основными расами. И в самом деле, шок от обнаружения более развитой расой (часто более развитой только в области сверхсветовых перелетов) может деморализовать всю расу и заставить ее неохотно принять роль второго плана в межзвездном сообществе. Эта классификация, конечно, упрощенная, но основные расы, похоже, увековечат ее, поскольку она служит к их выгоде.

---

[3] Восстановление было медленным, но несколько миров в конце концов снова вскарабкались по лестнице цивилизации. Понемногу были заново освоены межзвездные перелеты, звездные системы объединялись в межзвездные государства, которые начали расти. В конце концов, около 1100 лет назад, в мире под названием Силеа, человек по имени Клеон Жунасту преобразовал состоящую из многих миров Силеанскую Конфедерацию в Третий Империум.

Сейчас идет 1120-й год существования этого Третьего Империума, и 43-й наследник Клеона теперь управляет большей и лучше развитой империей, чем любая предшествующая. Третий Империум в космосе не один: на его границах есть и другие межзвездные государства. Соседи. Союзники. Враги. Партнеры. Конкуренты. Некоторые считают, что Третий Империум слишком разросся и движется к распаду, но другие верят, что он приспособится к меняющимся обстоятельствам и станет еще сильнее.

А где же ответ на загадку? Откуда происходит все человечество? В 1120 известно, что все люди во Вселенной являются потомками групп, взятых на Терре более 100.000 лет назад и перемещенных на десятки миров неизвестными силами. Что это были за силы? Кто рассеял человечество по Галактике и зачем? Похоже, что каждый ответ порождает новые и новые вопросы.

Шесть Рас

Понятие "Шести Рас" похоже на разделение рас на основные и второстепенные. Происхождение этого термина неизвестно, но он появился в источниках Асланов, Варгров и Кентавров независимо друг от друга. Насчет правильной идентификации шести рас ведутся споры, но большинство комментаторов считают, что все они должны быть основными расами. Самым распространенным определением было Асланы, Кентавры, Рой, Варгры, Жодэйни и Имперцы (как Соломани, так и Вилани). Подтверждение того, что Дройни населяли множество миров (в 790 по Имперскому календарю) и археологические свидетельства наличия у них сверхсветовых двигателей раньше, чем у любой из современных доминирующих рас, придало концепции Шести Рас новое освещение. Со включением Дройни, Человечество можно было рассматривать как одну расу, тем самым оставляя в классификации шесть действительно различных рас: Асланов, Кентавров, Дройни, Рой, Людей и Варгров.

Асланы по размерам примерно совпадают с людьми, и происходят от прямоходящих, двуногих хищников, внезапно набрасывающихся на свою добычу. Ранние земные разведчики считали их отдаленно похожими на земного льва, и с тех пор они описываются (по крайней мере, землянами и некоторыми другими) как похожие на львов, хотя на самом деле сходство очень невелико. Асланы, конечно, эволюционировали в своей биосфере, и родственны со львами не более, чем с птицефабрикой.

Кентавры (они называют себя К'кри) принадлежат к самым массивным из основных рас, и это единственная основная раса, происходящая из травоядных. К'кри консервативны, нуждаются в обществе себе подобных (до такой степени, что изоляция вызывает у них стресс) и имеют клаустрофобию. Эти свойства берут свое начало в их эволюционных предках, стадных животных.

Дройни – маленькая раса, как по физическим размерам, так и по владениям; у них есть лишь небольшие поселения на малом количестве миров. История их эволюции загадочна, поскольку неизвестно, какая планета была их родиной. У Дройни нет империй, и фактически они управляют лишь несколькими мирами. В некоторых случаях они обладают технологией производства сложных машин, включая прыжковые двигатели и космические корабли, но они, похоже, предпочитают оставаться на своих мирах.

Человечество (Humaniti) представляет собой особый случай. Происходя с Терры, люди были расселены неизвестной силой почти по 50 мирам около 300.000 лет назад. Затем различные группы людей развивались независимо друг от друга. В отличие от нечеловеческих рас, отдельные человеческие расы классифицируются как основные или второстепенные. К основным принадлежат три человеческие расы: Соломани с Терры, Вилани из Первого Империума и Жодэйни (Zhodani), расположенные далеко слева и сверху. Почти сорок прочих человеческих рас – второстепенные.

Варгры – разумная раса, произведенная генетическим манипулированием из хищников, преследующих добычу, теми же Древними, которые расселили Человечество среди звезд. На протяжении длительного времени Варгры страдали от неспособности организоваться (в любой степени и на любой период времени) сверх уровня звездной системы, и их империи регулярно появляются и исчезают. Варгры обладают сильной расовой гордостью, и их легко оскорбить. Они нередко вступают в драку, не обращая внимания на возможные последствия.

Ройцы (**Hivers** – это название, данное им людьми, их собственное название невозможно произнести) – очевидно, самая "чужая" из разумных рас. Они произошли от всеядных собирателей/падальщиков, и они единственные изобрели разновидность сельского хозяйства еще до того, как стали разумными. Они обладают шестилучевой радиальной симметрией. Их тело содержит внутренний скелет, состоящий из нескольких колец, поддерживающих конечности, а наращиваемый панцирь защищает мозг и внутренние органы. "Ройцы" на самом деле большие индивидуалисты (термин "Рой" был ранней ошибкой), но испытывают любопытство, родительский инстинкт и желание поддержать единство и единообразие своей расы как внутри своей Федерации, так и за ее пределами.

Кампании

В сеттинге Трэвеллера возможно широкое разнообразие кампаний. Некоторые из кампаний, рассмотренных в GURPS Space (стр. S4-6) представляют особый интерес и подробно описываются ниже:

Продам Луну – оптом

Торговые операции были разработаны еще в первых играх Трэвеллера, и остаются одной из популярнейших (если не *самой* популярной) целей для персонажей. "Беовульф", упомянутый в самой первой коробочной игре, был вольным торговцем, отдаленным аналогом грузовых пароходов конца XIX и начала XX веков – маленький торговый корабль, кое-как зарабатывающий на жизнь перевозкой грузов и пассажиров с одного мира на другой.

Такие кампании лучше всего проводить в пограничных регионах, где мало прочно обосновавшихся торговых компаний, уже использующих все возможности торговых путей, или там, где "большие парни" потерпели временные неудачи, позволяющие "мелким парням" (PC) урвать свою долю. С другой стороны, как только линия кораблей PC станет достаточно велика, она может расшириться в другие, более заселенные области космоса и вступить в конфликт с укоренившимися компаниями. Торговые кампании также могут смешиваться с кампаниями других типов. Торговая война между соперничающими линиями может породить мелкие войны, в которых нужны наёмники. Промышленный шпионаж не менее опасен и прибылен, чем любое другое дело. Торговые бароны, имеющие достаточно денег, могут стать мощными политическими силами.

Мастер Игры (GM) обязан проработать достаточно деталей экономики миров, определив, какие товары нужны каждому миру, и в каком мире (расположенном не слишком далеко) их много. Если вы, как Мастер, терпеть не можете ведение записей и экономическую теорию, вам, скорее всего, не стоит ввязываться в преимущественно торговую кампанию. Если вы это обожаете – закопайтесь в детали.

Наёмники – летаем к далеким мирам, находим экзотические существа… и убиваем их

Примерно такую же популярность в первых играх Трэвеллера имела наёмничья кампания, где персонажи игроков (PC) были наёмными солдатами. Сценой служило то, что Империум терпел значительное количество локальных войны небольшого масштаба, если они не угрожали порядку в целом. Если события угрожали дестабилизировать весь регион, Империум вмешивался, но в противном случае не обращал внимания на мелкие конфликты. Местные правительства или другие группы нанимали отряды наёмников для сражений с другими группами и другими отрядами. Игроки могут быть небольшой элитной ударной группой или старшими офицерами большего подразделения – роты или батальона. Отдельные специалисты могут быть наняты подразделениями, нуждающимися, возможно, в снайперах или подрывниках.

Мастер Игры должен быть готов моделировать множество перестрелок и крупных битв (это прекрасный вид кампании для игроков, также играющих в военные игры с миниатюрами). Игроки должны быть готовы вступать в игру в качестве новых персонажей чаще, чем в других кампаниях (быть солдатом – не самое безопасное занятие). Эта кампания не подходит для людей, не имеющих интереса к оружию и всему военному.[4]

---

[4] **Высказывание ветерана**

Ничто так не разрушает наёмничье дело, как хорошая война. Вы получаете множество любителей-энтузиастов, думающих, что они знают, что делают, поскольку сумели пережить базовую подготовку, и балдеющих от адреналина, когда наконец видят военные действия. Проблема в том, что у них еще не выработался достаточный инстинкт самосохранения, а это значит, что они погибают намного чаще. Само по себе это не так уж плохо, но они регулярно "нечаянно" уводят на тот свет и нас, ветеранов.

Юнара Н. "Джинкс" Джиэнкейна,
Капитан Имперской морской пехоты в отставке.

Политика, дипломатия и шпионаж

Для Мастеров и игроков, интересующихся политикой и сложными взаимоотношениями правительств (или просто желающих поиграть шпионами) Третий Империум представляет широкую канву для кампании политических действий и дипломатических интриг.

Например, возможны пограничные кампании, где игроки взаимодействуют со множеством политических сил на границах Империума. У Империума также есть вассальные государства, не принадлежащие к Империуму по любым причинам, и крупные соседние государства, с правительствами которых можно общаться. Политика *внутри* Империума также может послужить темой длинных и интересных кампаний. PC могут быть вовлечены в сложные придворные интриги в Имперском дворце или в одном или нескольких дворцах Герцогов (Duke) и Эрцгерцогов (Archduke). Частные и публичные скандалы, шантаж, заговоры и контрзаговоры – богатые источники идей для возможных приключений. Можно случайно наткнуться даже на заговор с целью убийства Императора и сокрушения Империума!

Конечно, шпионаж и дипломатия часто идут рука об руку. Сколько изысканных дипломатических переговоров зависело от жизненно важной информации, добытой тем или иным путем из-за семи замков? Сколько раз посольства попадали в сложное положение из-за шпионских скандалов? Даже небольшие действия могут иметь огромные последствия, и один-два человека на нужных местах могут изменить судьбу всей империи. Имейте в виду, что политические кампании требуют от Мастера еще больше подготовки, чем военные и экономические, и они нравятся не всем.

Нарушители и блюстители закона

Трэвеллер отлично подходит для кампаний этого вида. Игрокам, чувствующим стремление к незаконной деятельности, но не желающим причинять серьезный вред обществу, доступно множество "не совсем легальных" профессий, таких как контрабандист, межпланетный вор, пират или прыгащий с планеты на планету мошенник. Они также могут выбрать сторону блюстителей порядка, чья работа – служить и защищать Империум от тех, кто не уважает закон. Еще одна возможность – персонажи, втянутые волей обстоятельств на сторону закона или его нарушения. Например, гримасы экономики могут соблазнить доселе законопослушных торговцев на контрабанду или пиратство, чтобы добиться положительного баланса. Такие кампании легко смешиваются с торговыми или политическими.

Бунт против Империи

Заимствуя мотив из другой истории, игроки могут попробовать разрушить Третий Империум! Кому-то всегда кажется, что ныне правящие олигархи действуют не в интересах народа, и Империум должен уделять больше внимания требованиям граждан – *иначе*!.. Бунт требует лидеров, солдат, шпионов, а также финансов; добыча всего этого может породить много волнующих приключений.

Дивные новые миры

В 1120 году по Имперскому летоисчислению почти не осталось "мест, где не ступала нога человека". В географическом смысле исследовано практически все – хотя многие данные еще нуждаются в изучении. Однако исследовательские кампании можно проводить в более ранние времена, когда исследование и заселение новых миров были обычны – история Трэвеллера знает много таких периодов. Например, после небольшой работы, творческий Мастер может придумать кампанию, проходящую в первом веке нынешнего Империума.[5]

---

[5] **Хорошие и плохие парни**

Первый Трэвеллер часто критиковали (или высмеивали) за то, что многие из его первых персонажей требовали или подстрекали персонажей игроков заняться чем-то незаконным (контрабанда, взлом, пиратство и т.п.) или сомнительным с точки зрения морали (наемничество, шпионаж, убийства под крылом государства). Этому было несколько причин, основная из которых – такие приключения были самыми интересными. Их чаще всего присылали и проводили на конвентах.

Достаточно приятно быть замешанным в нарушении закона "понарошку". Большинство людей соблюдают законы и не склонны к насилию, но представлять себе обратное может быть занимательно. Здесь не место изучать "плохих парней" в качестве героев, но вспомним Робин Гуда, Фрэнка и Джесси Джеймс, Ринго Кида, Бонни и Клайда, а также блокбастеры о контрабандистах и "бунтовщиках против империи". Трэвеллер - не единственная игра с "плохими" героями, но, возможно, в те ранние дни мы слегка перегнули палку.

По мере роста опыта игроков, они начинают замечать привлекательность действий, не связанных с нарушением законов, и последующие версии Трэвеллера были более серьезны.

Часть 2. Подробности о Вселенной

Эта часть содержит несколько разделов, обсуждающих детали вселенной Трэвеллера, и служит скорее брифингом Мастера Игры, чем описанием для игроков. Большая часть информации этого раздела предназначена для выдачи игрокам во время игровой сессии, как часть знаний игроков о мире или как результат их исследований. Некоторые разделы предназначены только для Мастеров, что ясно отмечено.

Путешествия быстрее света – прыжковый двигатель (Jump Drive)

Ключ к звездам – прыжковый двигатель. Без него перелет между звездами занимал бы годы, даже целые жизни; с ним космические корабли пересекают парсеки за недели. Разработка прыжкового двигателя отмечает начало межзвездных путешествий для любой расы, включая Человечество.

Прыжковый двигатель одновременно быстр и прост. С ним можно переместиться *отсюда туда* (если оба места находятся минимум в 100 планетных диаметрах от больших масс) примерно за неделю. Время перелета не зависит от расстояния, что делает систему выгодной только для межзвездных перелетов. Расстояние прыжка зависит от используемого двигателя – от 1 до 6 парсеков, большие расстояния пока недоступны. Фактически, нынешняя теория прыжкового двигателя не допускает прыжков на большие расстояния (они могут произойти случайно, но их невозможно контролировать). См. также информацию на стр. 44.

Другой основополагающий факт – не было найдено способов передачи информации быстрее, чем посредством прыжковых двигателей. Корабли могут доставлять сообщения, но радио все еще ползет со скоростью света. Сообщения всегда ограничены скоростью межзвездных перевозок. Самые быстрые корабли имеют Jump-6… поэтому новости и коммерция никогда не распространяются быстрее 6 парсеков в неделю.

Правительство

Часто говорят, что Империум правит пространством между мирами, оставляя землю самим мирам, но это упрощение (как и большинство афоризмов). Фактически, Империум правит всем, чем захочет, включая не только пространство между мирами, но и многие миры, а также прочие места. Империум контролирует и/или регулирует:

- Всю межзвездную торговлю и отношения в пределах своих границ.
- Любую планетарную торговлю и отношения, влияющие на контроль и/или управление межзвездными.
- Все, что представляет угрозу стабильности или безопасности Империума либо его части.
- Любые планеты или планетоиды, требуемые для контроля перечисленного выше.[6]

---

[6] **Метрическая система**

Трэвеллер использовал (и до сих пор использует в последних редакциях) метрическую систему мер и весов. Это давало игре научную основу, а также привлекательность за рубежом. **GURPS** использует имперскую систему мер и весов в американских изданиях, но метрическую в переводах. Для совместимости с другими продуктами GURPS, в **GURPS Traveller** будет использоваться имперская система.

Мастера, желающие сохранить исходные научные ощущения, могут использовать метрическую систему с благословения автора, и ниже приводится таблица перевода весов ("имперскими" называются меры, принятые в США, а не в Империуме). Первый столбец дает "быстрый" перевод, пригодный для игровых целей, второй – более точное значение.

Имперские мерыИгровое значениеРеальное значениеИмперские мерыИгровое значениеРеальное значение1 foot (ft)30 см30.48 см1 gallon (gal)4 литра3.785 литра1 yard (yd)1 м0.914 м1 quart (qt)1 литр0.946 литра1 mile (mi)1.5 км1.609 км1 ounce (oz)30 граммов31.103 грамма1 inch (in)2.5 см2.54 см1 cubic inch (ci)16 куб. см.16.387 куб. см.1 pound (pd)½ кг0.453 кг1 cubic yard (cy)0.75 куб. м.0.765 куб. м.1 long ton (tn)1 тонна1.02 тонны***Температуры***: Чтобы перевести градусы Фаренгейта в градусы Цельсия, вычтите 32 и умножьте на 5/9. Заметьте, что -40 градусов – одинаковая температура на обеих шкалах.

Если это выглядит неопределенным и допускающим разные интерпретации – так и есть. Если это выглядит недемократичным, так и есть. Однако, это обеспечивает относительно тихую и выгодную атмосферу для империи в целом.

Можно сказать, что все правительство Империума – военное, поскольку самая сильная угроза, которой Империум может кому-то угрожать – военная. Имперский Флот, Имперский Десант и (в меньшей степени) Имперская Армия – стержень всего управления империей. Тем не менее, Империум обладает огромными экономическими, технологическими и политическими ресурсами, которые можно привести в действие, и это тоже существенно.

Религия в Третьем Империуме

Религия – это щекотливый вопрос, даже в ролевых играх, особенно когда речь заходит о существующих религиях. Несомненно, религия может быть важным фактором в РПГ. Она может давать приключенцам мотив, а также служить источником как единения, так и раздора между персонажами. С другой стороны, религия – очень волнующая тема, и многие игроки не хотели бы видеть свою религию "упрощенной" в игровой форме.

Религия также ставит несколько вопросов перед теми, кто желает включить ее в свои игры: Будет ли какая-нибудь из нынешних религий существовать во вселенной Трэвеллера через тысячи лет? Как обнаружение нечеловеческих разумных существ изменит человеческие религии (например, есть ли у них душа)? Будут ли иные расы допущены к человеческим религиям (и наоборот)? Какие возникнут новые религии и варианты существующих? Как повлияет на религию развитие технологий? На многие из этих вопросов нет быстрых и/или простых ответов, так что пусть каждый Мастер Игры сам решит, что лучше для его кампаний и игроков.[7]

---

[7] **Нанотехнологии**

Физик Ричард Фейнман первым предложил идею манипуляции "атом за атомом" в конце 1950-х в своей беседе "Внутри много места". Но только в 1981 году автор книги "Механизмы творения" К. Эрик Дрекслер дал этой идее название и очертил ее возможности. Здесь нет места для подробного обсуждения этого вопроса, но стоит объяснить, почему в Трэвеллере нет большинства возможностей, предоставляемых Микро Электрическо-Механическими Системами (МЭМС).

Основная концепция Дрекслера заключалась в том, что отдельными молекулами (и даже атомами) могут манипулировать микроскопические машины, насколько это позволяют законы физики. Машины, здания, космические корабли, что угодно, можно было бы вырастить из любого желаемого материала. МЭМС могли бы разобрать объект на атомы, а потом собрать из них что-нибудь совершенно иное. Имея достаточно нужных атомов, теоретически можно было бы создать что угодно; единственными ограничениями были бы необходимая энергия и достаточное количество нужных атомов. Облако МЭМС (называемое в научно-фантастических рассказах "разумным туманом") могло бы создать обед из семи блюд прямо перед едоками, включая стол, стулья, тарелки, скатерть и посуду. Остатки от обеда (включая стол, тарелки и т.п.) можно было бы преобразовать в мягкий диван, на который едоки могли бы прилечь после обеда. Более того, МЭМС, по-видимому, могли бы собирать новые МЭМС, так что сама технология репликации могла бы размножаться. С инфекциями можно было бы справиться, разобрав инфекционные бактерии, раны лечить сборкой тканей на молекулярном уровне, а хирургией занималась бы орда микроскопических ремонтных роботов, выращивающих новые сердечные клапаны и конечности.

(Продолжение на следующей странице)

Хронология вселенной Трэвеллера

Даты, относящиеся к далекому прошлому, приблизительны (степень ошибки варьируется). Начиная с 0 имперского года, даты точны в пределах года, если не указано обратное.

Имперские	Вилани	Соломани	Событие
-310,000	300,000 PI	400,000 до н.э.	Древние появились на родном мире Дройни.
-300,000	295,000 PI	395,000 до н.э.	Люди перемещены на различные миры.
-290,000	290,000 PI	390,000 до н.э.	Последняя война разрушила цивилизацию Древних.
-20,000	12,000 PI	15,000 до н.э.	Боевые роботы Древних на Вланде выключились. Начинается культурное развитие Вилани.
-15,000	8500 PI	10,500 до н.э.	Начинается культурное развитие Соломани вследствие отступления последнего глобального обледенения.
-11,000	5300 PI	6500 до н.э.	Расцвет культуры Вилани.
-10,011	4547 PI	5493 до н.э.	Первые космические исследования Вилани. На Терре примерно в это время появляется сельское хозяйство.
-9400	4081 PI	4882 до н.э.	Субсветовая межзвездная колонизация Вилани.
-9310	4013 PI	4792 до н.э.	Вилани нашли человеческую цивилизацию не-Вилани.
-9235	3955 PI	4714 до н.э.	Вилани разработали двигатель Jump-1.
-7071	2304 PI	2550 до н.э.	На Земле египетская цивилизация построила Великие Пирамиды.
-6731	2046 PI	2213 до н.э.	Первые Псионические Игры. Начало календаря Жодэйни.
-5849	1368 PI	1800 до н.э.	Начало китайской династии Шанг (Хань?) на Терре.
-5430	1054 PI	912 до н.э.	Вилани разработали двигатель Jump-2.
-5415	1043 PI	897 до н.э.	Жодэйни разработали прыжковый двигатель.
-5400	1032 PI	882 до н.э.	Начало Войн за Объединение Вилани.
-4698	496 PI	180 до н.э.	Ройцы разработали прототип прыжкового двигателя.
-4520	361 PI	1 н.э.	Начало летоисчисления Соломани.
-4404	272 PI	114	Вега захвачена Вилани. На Терре даки захвачены Римской империей.
-4305	197 PI	213	Объединение родной планеты К'Кри.
-4212	126 PI	306	Ройцы разработали обычный прыжковый двигатель. На Терре Китай в середине эры "трех царств".
-4142	72 PI	376	К'Кри разработали прыжковый двигатель.

[8]

[8] **Нанотехнологии (продолжение)**

Но есть и темная сторона: МЭМС можно было бы использовать как оружие. Врага можно было бы разобрать на атомы облаком микроскопических боевых машин. Поскольку эти боевые МЭМС могли бы размножаться, достаточно было бы послать одну в качестве атакующей армии. Единственной защитой были бы другие МЭМС. Эта ситуация не контролируема человеком, и чем-то напоминает химическую или биологическую войну – вам остается лишь надеяться, что ваши защитные МЭМС лучше атакующих МЭМС противника.

Можно было бы придумать хорошую ролевую игру, содержащую нанотехнологии, но эта игра не была бы Трэвеллером, который мы все знаем и любим. Если бы вещи создавались где угодно, торговля была бы не нужна (и вообще, большая часть наших представлений об экономике спроса и предложения была бы опрокинута), а это один из основных источников приключений в мире Трэвеллера. Не было бы и приключений наемников: кому нужны армии вторжения, если достаточно сбросить пару размножающихся МЭМС на вражеский мир? После того, как все живые существа будут разобраны на атомы, вы посылаете колонистов, и МЭМС создают для них все необходимое.

Можно считать, что в Трэвеллере нанотехнология находится на низком уровне. Она лежит в основе некоторых медицинских устройств (с ростом TL ее роль постоянно растет), и, возможно, используется в высокотехнологическом производстве. Если принять, что МЭМС очень, очень дороги и не могут размножаться (по любой причине), мы исключим большую часть нанотехнологии Дрекслера из Трэвеллера. Возможно, Имперские научные станции (см.) экспериментируют с нанотехнологией, и GM'ы, желающие протащить своих жерт… ээ… игроков через сценарии "наниты взбесились" могут заглянуть туда. Тем не менее, GM может распространить нанотехнологию так широко, как захочет (см. правила в GURPS Robots и GURPS Ultra-Tech; дискуссия о технологическом пути Safetech хорошо описывает методы вселенной Трэвеллера).

Имперские	Вилани	Соломани	Событие
-4045	1 VI	473	Конец Войн Объединения. Основан Ziru Sirka (Первый Империум, или Империум Вилани). Начало календаря Вилани.
-4000	35 VI	518	Вилани прекращают исследование космоса.
-3810	180 VI	708	Варгры разработали прыжковый двигатель. На Терре цивилизация Майя достигла вершины.
-3500	416 VI	1018	Первый (Виланийский) Империум достиг максимальных границ.
-2559	1133 VI	1959	Начало исследования космоса Соломани.
-2460	1209 VI	2058	Соломани строят базы в своей системе.
-2431	1231 VI	2087	Соломани разработали прыжковый двигатель.
-2424	1236 VI	2094	Соломани посетили Звезду Барнарда.
-2422	1238 VI	2096	Первый контакт между Соломани и Вилани.
-2408	1249 VI	2110	Начало Первой Межзвездной войны.
-2398	1256 VI	2120	Основание Терранской Конфедерации.
-2235	1380 VI	2283	Начало N-ой Межзвездной войны.
-2219	1393 VI	2299	Конец N-ой Межзвездной войны.
-2204	1404 VI	2314	Конец Терранской Конфедерации, начало Правления Человека (Второго Империума).
-2190	1415 VI	2328	Асланская Первая Мировая война.
-2160	1438 VI	2358	Асланская Ядерная война.
-2136	1456 VI	2382	Первые Асланские исследования космоса.
-2083	1496 VI	2435	Начало Асланского календаря.
-2045	1525 VI	2473	Первый контакт между К’Кри и Роем.
-2029	1537 VI	2489	Начало войны между К’Кри и Роем.
-2023	1542 VI	2495	Федерация Роя основана в нынешней форме.
-2018	1546 VI	2500	Начало манипуляций Роя над мирами К’Кри.
-2013	1550 VI	2505	Конец войны между К’Кри и Роем с полным отступлением сил К’Кри из пространства Роя.

[9]

[9] **Кибертехнология**

Протезы, заменяющие потерянные или поврежденные части тела, в Империуме обычны (где допускает технология). Протезы, работающие намного лучше человеческой нормы, в большей части Империума считаются позорными (особенно непохожие на замененные части тела), и они во многих местах запрещены из-за очевидной возможности их использования в криминальных целях (многие миры все еще испытывают то, что называлось "комплексом Франкенштейна"). Большинство крупных пассажирских линий требуют, чтобы пассажиры с протезами регистрировали их до посадки (утверждают, что даже обычные протезы могут помешать работе систем корабля). Вольные торговцы, конечно, не всегда так щепетильны. Как правило, чем больше протез похож на биологический протитип, чем меньше проблем будет у его владельца. Искусственная рука, покрытая синтетической кожей, будет воспринята нормально, бензопила – не будет.

Другая потенциальная проблема: если кто-то соберет слишком большую долю кибернетики в своем теле, его могут классифицировать как робота и подвергнуть ограничениям на оружие, носимое роботами. В Империи (по крайней мере, по нынешним законам) роботы не считаются разумными существами и не обладают правами граждан, состоящих из мяса.

Имперская технология может производить усилители частей тела, и многие Имперские Научные Станции – секретные фабрики, производящие киберимпланты для имперских разведслужб. Мегакорпорации тоже могут производить такие устройства, и, несомненно, делают это гораздо чаще, чем признают публично.

Заметьте, что нейронные интерфейсы к компьютерам не запрещены в большинстве миров, но большинство подобных имплантов предоставляют только доступ к общедоступным базам данных в режиме чтения (а также не всегда и не везде работают одинаково хорошо).

Имперские	Вилани	Соломани	Событие
-2000	1560 VI	2518	Первый контакт между торговцами Жодэйни и Вилани.
-1999	1560 VI	2519	Асланы разработали прыжковый двигатель.
-1980	1575 VI	2538	Первый контакт Асланов с людьми.
-1802	1711 VI	2716	Первый контакт людей с Роем.
-1776	1730 VI	2742	Распад Правления Человека, начало Длинной Ночи.
-1690	1796 VI	2828	Основание Терранского Торгового Сообщества.
-1526	1921 VI	2992	Прекращение межзвездной торговли, усиление Длинной Ночи.
-1511	1932 VI	3007	Торговцы Соломани вступили в контакт с Даррианами.
-1118	2232 VI	3400	Начало Первой Асланской Пограничной войны.
-1110	2238 VI	3408	Основание Союза Старой Земли.
-1000	2322 VI	3518	Консулат Жодэйни достиг нынешних размеров.
-924	2380 VI	3594	Даррианe достигли TL13. Даррианское солнце дестабилизировано.
-650	2589 VI	3868	Основание Силеанской Федерации.
-200	2932 VI	4318	Первый контакт людей с К'Кри.

[10]

[10] **Биотехнология**

Вилани, по причинам, изложенным далее (см. с. 75), сильно отстали в некоторых биологических науках. Соломани, однако, достигли больших успехов в генной инженерии, особенно в клонировании. Они генетически изменили несколько земных форм жизни, чтобы сделать их разумными – в частности, дельфинов и приматов (гиббонов и орангутанов). Несмотря на то, что генетическое изменение людей осуждается по всему Империуму, известно, что оно случалось (например, над второстепенными расами Изири и Вуан). Постоянно ходят слухи, что Соломани за пределами Империума разрабатывают страшное биооружие, чтобы обрушить его на Империум.

Некоторые миры Империума фактически создали новые второстепенные расы, манипулируя их генетическим кодом. Это часто делалось для их адаптации к условиям определенной планеты, чтобы облегчить колонизацию; иногда причины были более необычными. Искусственные расы редко встречаются в значительных количествах дальше чем в нескольких парсеках от их родных миров.

Некоторые миры придерживаются иной точки зрения, и законы, ограничивающие биотехнологии, не так уж редко встречаются во многих сводах планетарных законов. Единственное имперское ограничение – идентификация: никто не может менять свой генетический код для совершения преступлений или мошенничества, и все нынешние и прошлые генетические коды должны быть занесены в Имперский идентификационный документ (см. стр. 40)

Как и в случае других технологий переднего края науки, Имперские Научные Станции и мегакорпорации – лучшие способы ввести биотехнологические аспекты в игру.

Имперские	Вилани	Соломани	Событие
-110	3001 VI	4408	Шудушамские Договоры (Shudusham Concords).
-30	3062 VI	4488	Начало кампании Клеона.
0	3084 VI	4521	Основание Третьего Империума. Начало имперского календаря.
50	3123 VI	4568	Первый контакт Жодэйни с имперскими торговцами.
60	3130 VI	4578	Начало колонизации Spinward Marches.
76	3142 VI	4594	Начало Кампаний Умиротворения.
114	3171 VI	4632	Предложена Гипотеза Соломани.
120	3176 VI	4638	Конец Кампаний Умиротворения.
148	3197 VI	4666	Имперская Служба Разведки снова вошла в контакт с Даррианами.
210	3245 VI	4728	Начало Кампаний Варгрского Коридора.
348	3350 VI	4866	Конец Кампаний Варгрского Коридора.
380	3374 VI	4898	Мир Фтахалра. Граница между Асланами и Империумом установлена.
404	3392 VI	4922	Первая Шудушамская Конференция Роботики привела к Шудушамским Соглашениям (Shudusham Accords), регламентирующим искусственный интеллект и кибертехнологию.
420	3405 VI	4938	Закончено Первое Описание Империума.
426	3409 VI	4944	Образование Восточного Конкордата.
588	3533 VI	5106	Терра вошла в состав Третьего Империума.
589	3533 VI	5107	Начало Первой Пограничной Войны.
604	3545 VI	5122	Конец Первой Пограничной Войны, начало Гражданской Войны.
615	3553 VI	5133	Начало Второй Пограничной Войны.
620	3557 VI	5138	Конец Второй Пограничной Войны.
622	3559 VI	5140	Конец Гражданской Войны.
624	3560 VI	5142	Создание системы X-ботов (X-boat).
679	3602 VI	5197	Правительство Соломани низложено в суде.
704	3621 VI	5222	Создание Автономного Региона Соломани.
799	3694 VI	5317	Кризис 99-го.
800	3694 VI	5318	Начало Подавления Псионики.
826	3714 VI	5344	Конец Подавления Псионики.
871	3748 VI	5389	Образование Конфедерации Соломани.
940	3801 VI	5458	Усиление трений между Соломани и Империумом.
950	3808 VI	5468	Императрица Маргарет распустила Автономный Регион Соломани.

[11] **Роботы и искусственный интеллект**

Консерватизм и предубеждение Вилани против излишней экспериментальной технологии означает, что истинный искусственный интеллект (самосознание) в Империуме встречается редко, хотя роботы широко распространены во многих областях. Можно запрограммировать робота, чтобы он изображал человека, и довольно разумно, но Имперская технология остановилась в шаге от производства настоящих искусственных разумов. Однако, как и с нанотехнологией, Имперские научные станции могут работать над этой проблемой, втайне от широкой публики. Слухи о создании машины, обладающей самосознанием, циркулируют уже много лет.

В Империуме роботы не считаются разумными (по крайней мере, по нынешним законам), и их технология подчинена определеным ограничениям (например, Шудушамские Соглашения (стр.59) ограничивают вооружение роботов). Более поздние законы провозгласили, что механические и искусственные существа не могут быть гражданами Империума (см. последствия для PC в сноске *Кибертехнология*, на стр. 16).

Машинный разум может попасть в игру, и GM может ввести их в качестве элемента сценария (и даже с большой эффективностью, поскольку это будет неожиданностью для игроков). Новые идеи см. в **GURPS Robots**.

Имперские	Вилани	Соломани	Событие
979	3831 VI	5497	Начало Третьей Пограничной Войны.
986	3836 VI	5504	Конец Третьей Пограничной Войны.
990	3839 VI	5508	Начало войны Края Соломани (Solomani Rim).
1002	3848 VI	5520	Осада Терры. Конец войны Края Соломани.
1005	3851 VI	5523	Создание Лейб-Гвардии Соломани.
1040	3877 VI	5558	Начало уничтожения Проекта Феникса.
1045	3881 VI	5563	Конец уничтожения Проекта Феникса.
1065	3896 VI	5583	Закончено Второе Описание Империума.
1082	3909 VI	5600	Начало Ложной Войны (Четвертой Межзвездной Войны).
1084	3911 VI	5602	Конец Ложной Войны (Четвертой Межзвездной Войны).
1107	3928 VI	5625	Начало Пятой Межзвездной Войны.
1110	3931 VI	5628	Конец Пятой Межзвездной Войны.

Справочные данные

"Справочные данные" – это общий термин, используемый для описания информации, доступной через стандартный компьютер, использующий библиотечную программу. Они представляют собой информацию, обычно доступную персонажам игроков, и, чаще всего, слишком общие и слишком упрощенные. Мастера Игр могут изменять и добавлять справочные данные так, как считают нужным для своих кампаний. Различные разделы, приведенные в этой книге позже, дают дополнительные детали для Мастеров, и должны читаться только ими.

- A -

AAB: Сокращение от *Argushiigi Admegulasha Bilanidin*, что в языке Вилани значит "Виланское хранилище всех знаний". AAB – это крупнейшее научное учреждение, расположенное в мире Вланд, и его внушительные подразделения включают музей, библиотеку, издательства и исследовательские центры. Не-Вилани также применяют этот термин к любому крупному музею или библиотеке Вилани.

Amber Zone: Часть системы обозначений, используемой Имперской Межзвездной Службой Разведки (IISS) и Обществом Поддержки Путешественников (стр. 35) для классификации нации, мира или системы. Янтарная Зона означает необходимость осторожности при контактах с сущностями, которые так классифицированы. Она может означать хаос, восстание, ксенофобию в местном бизнесе, политике, обществе или культуре, или что-нибудь иное. Путешественники должны быть осторожны.

См. также *Red Zone*, *Green Zone*.

Ancients: Название, данное учеными высокоинтеллектуальной расе, появившейся примерно 300,000-400,000 лет назад. Большая часть информации о Древних получена из археологических раскопок их построек: руин городов, баз, аванпостов и поселений. Научные методы датирования установили, что "Последняя Война", бушевавшая почти 2,000 лет, уничтожила почти всех Древних.[12]

---

[12] **Информационный век?** Игроки Трэвеллера ожидают, что информация будет им доступна в огромных количествах. Компьютеры общедоступны, так? Они связаны друг с другом, так? Я могу получить любые нужные мне данные, так? Ранний обзор Трэвеллера отметил, что игра была уникальной в том смысле, что основная награда игроков заключалась в знаниях об игровой вселенной, а не в опыте или деньгах, и в этом игра отличалась от всех прочих игр на рынке.

Тем не менее, информационный век представляет несколько проблем для GM'ов, не последняя из которых – ясная необходимость генерировать огромные объемы информации, которую, по мнению игроков, должны знать их персонажи. Игроки остаются игроками, они хотят точные планы каждого этажа каждого здания (вплоть до тайной вентиляционной шахты, ведущей в комнату, в которую они хотят попасть), схемы производителя системы безопасности (в надежде, что в упомянутой шахте нет датчиков), и расписание работы охранников, включая время, когда жирный охранник уходит за пончиками и оставляет шахту без охраны. К сожалению для всех, такая информация усложняет введение неожиданностей и практически гарантирует скучную игру для игроков и разочарование для GM'а.

Решение – пытаться создавать сценарии, в которых владение всей информацией не требуется – не позволяйте базе данных руководить приключением. Игроки должны понимать, что *они* не могут знать все, что должны знать их персонажи, и не перегружать GM'а требованиями данных.

Влияние Древних серьезно ощущается по всей вселенной. Абсолютное большинство ученых верит, что именно Древние перевезли людей с Терры на множество миров, где их потомки стали Вилани, Жодэйни, а также 47 известными второстепенными расами. Генетическое тестирование показало, что Варгры – наследники генетически измененных собачьих с Терры (судя по всему, собачьи были взяты в то же время, что и люди с Терры). Найденные артефакты Древних свидетельствуют об очень высоком технологическом уровне и не менее высокой сложности исполнения; такие артефакты часто открывают новые, прежде неизвестные либо неиспользуемые, технологии.

Древние ответственны за несколько важных деталей в пространстве, ныне занимаемом Империумом. Их война оставила значительную часть астероидных поясов в изученном пространстве, и есть доказательства, что именно они создали "розетку" из нескольких миров на Tireen'e (в пространстве Варгров). Пустые, разрушенные города (обычно понесшие сильные повреждения в боях) напоминают об их войнах; однако, большинство из них закрыто для публики и служит местом имперских исследований. Одно важное исключение – Antiquity (Corridor 0816). Тамошнее поселение Древних открыто для туристов; его пленительный музей выставляет множество чудесных и загадочных артефактов, многие из которых еще работают (см. стр. 21). См. также *Humaniti, Solomani Hypothesis, Vargr*.

Anglic: Официальный язык Третьего Империума. Дальний наследник земного английского, англик был языком Правления Человека (с -2294 до -1776). Он остался основным межзвездным языком и во время Длинной Ночи (см.) Его широкое распространение в исходных мирах Третьего Империума сделало его естественным государственным языком после основания Империума. На многих мирах англик – всего лишь второй язык, используемый для управления кораблями, коммерческих операций и межзвездных коммуникаций. Иногда англик называется "галангликом" (от Galactic Anglic).

Империум не смог предотвратить появления множества различных диалектов англика. Межзвездные сообщения, голокристаллы и записи помогают распространять единое произношение англика по всему Империуму. В его пределах любой говорящий на англике может понять почти любого другого, но в изолированных сообществах, имеющих ограниченный контакт с торговыми путями, развиваются диалекты. Кроме того, широкие области Империума имеют свои образцы произношения; признанные диалекты включают Rim (с Террой), Core (центральная часть Империума), Рифтский (пограничные зоны с левой стороны) и Transform (район Антареса). Есть и менее значительные варианты, которые Мастер может использовать так, как захочет.

Andory (Spinward Marches/Five Sisters, 0236 C695735-9): Главный кандидат на роль родного мира Дройни. Обнаружен в 802 и закрыт для посторонних (Red Travel Zone) Имперской Межзвездной Службой Разведки. См. также *Droyne*.

Antares: Крайний справа район Империума. Слово "Антарес" применяется ко многим местам на правом краю Империума: так называется домен Империума, сектор в этом домене и столица этого сектора (помимо звезды, которая тоже так называется).

Antares, Domain of: Домен Империума, включающий сектора Lishun, Antares, Mendan и Amdukan.

Antares, League of: Лига Антареса (хоть она и не включает систему Антареса) – автономный регион Империума. Сначала эти миры были присоединены к Империуму в '89 во время Антареанской Кампании Умиротворения. Во время Войны Юлиана они были оккупированы Юлианским Протекторатом. Когда, в конце войны, они были снова включены в Империум,[13]

---

[13] **Почему Древние?**

Почему Древние? Создатели Трэвеллера хотели, чтобы Терране обнаружили и завоевали большую межзвездную империю в состоянии упадка. Эта концепция пришла из настольного варгейма **Imperium**. В той игре земляне (один из игроков) обнаруживали дальнюю провинцию намного большей империи. Губернатор провинции (другой игрок) должен был убедить разжиревшее правительство в реальности угрозы на границе, одновременно сдерживая землян и сражаясь с некомпетентными бюрократами за бюджет.

Опытные игроки Трэвеллера узнают в этой ситуации часть его истории – период, называемый Межзвездными Войнами (стр. 33, 51). Создатели Трэвеллера хотели вставить это в историю игрового мира, но в то же время хотели, чтобы завоеванная Терранами империя была человеческой. Люди, несомненно, развились на Земле, и единственная возможность для их длительного существования в других мирах галактики заключалась в том, что их туда перевезли с Земли. А поскольку на Земле не было своих межзвездных цивилизаций (разработчики отказались от этой идеи), людей должен был перевезти кто-то другой, и эти "другие" были названы Древними. Наша версия не хуже любой другой, и даже лучше большинства прочих.

Мирный договор предусматривал, что Лига Антареса получит ограниченную автономию в управлении торговлей, коммерцией и внутренними делами.

Автономия Лиги Антареса послужила моделью для позднейшего основания Автономного Региона Соломани (см. стр. 60).

Antebellum: Буквально, "перед войной" (с древнего Терранского языка латынь). Общий исторический термин, описывающий период Империума до Гражданской Войны, с 210 до 604 года.

Период "перед войной" характеризует расширение Империума, широкомасштабная колонизация, включение многих регионов в состав Империума и общий дух расширения и разведки. После этого периода Империум обращал больше внимания на внутренние проблемы, и тратил ресурсы на внутренее развитие и консолидацию.

Antiquity (Corridor/Ian 0806 A223420-C): Одно из наиболее сохранившихся поселений Древних. Обнаруженное в 385 году, это место уникально в том, что многие его части до сих пор действуют. Самое трудное для исследователей – определить, для чего предназначен каждый предмет и как он работал. Многие предметы до сих пор остаются загадкой.

Artifact: любой искусственно сделанный объект. Обычно так называют предметы, группы предметов или любые объекты, сделанные Древними.

Aslan: Асланы – это раса разумных существ, имеющих межзвездную империю слева и снизу от Империума; кроме того, многие из них поселились в самом Империуме.

Асланы имеют примерно человеческие размеры, в среднем 6 футов высотой и весом около 200 фунтов. Они произошли от двуногих прямоходящих хищников с четырьмя конечностями, изначально приспособленных к одиночному существованию на деревьях.

Ранние Терранские исследователи посчитали их отдаленно напоминающими земных львов, и с тех пор они описываются (Терранами) как "похожие на львов" или "кошачьи", хотя биологического сходства очень мало. Происхождение слова "Аслан" неизвестно. Они двуполы, есть самцы и самки. Внешне самцов проще всего отличить по крупным размерам и внушительной гриве. Самки превосходят самцов числом в отношении три к одному.

На дальнем конце каждого пальца Асланов есть высокоспециализированный отросток с когтем, втягивающимся в роговое покрытие пальца, как раскладной нож.

Огромная империя, управляемая Асланами (Hierate) находится далеко в сторону края, но сами Асланы расселились далеко за ее пределами, причем многие из них поселились в Империуме и получили все права граждан. Будучи гражданами, они подчиняются имперским властям, хотя в культурном плане по-прежнему отделены от общества людей. Асланы служат в имперской армии, получают титулы, платят налоги и занимаются бизнесом.[14]

---

[14] **Аслан**

Происхождение слова "Аслан" имеет две грани: одну из реального мира, а другую из придуманной вселенной Трэвеллера. Странно, но обе грани одинаковы. "Асланом" звали льва/Христа в "Хрониках Нарнии" К.С.Льюиса. В некоторых тюркских языках "аслан" значит "лев". Взял ли Марк Миллер это слово из "Хроник" или из турецкого словаря, никто из нас уже точно не помнит. Это неважно, поскольку Льюис черпал вдохновение из подобного же источника, так что все корни принадлежат одному и тому же дереву.

В игровых терминах, было указано, что первые люди, вступившие в контакт с Асланами, несомненно, происходили от тюркоязычных предков. Этот мелкий факт может сказать очень много о людях, покинувших Землю и заселивших космос.

Слова "происхождение слова "Аслан" неизвестно" означают лишь то, что оно не было известно составителям из ААВ. Ученые с Терры, очевидно, лучше знают, откуда произошло это слово, но составители ААВ, видимо, не проконсультировались с ними. Персонажи игроков будут достаточно часто встречать противоречивую информацию в своих приключениях. Иногда она будет мелкой и незначительной для основного порядка вещей, а иногда жизненно важной.

Асланское общество: Каждый Аслан - обычно член семьи, насчитывающей от 2 до 12 особей и управляемой патриархом. Несколько семей образуют прайд, одна из семей которого доминирует. Несколько прайдов образуют клан, опять-таки с доминирующим прайдом. Если не считать военных организаций и правящего совета (в Hierate), клан – высшая социо-политическая организация Асланов.

Глубоко укоренившийся территориальный инстинкт приводит Асланов к чрезмерной (с точки зрения человека) заботе о земле. Для Аслана-самца владение землей – главная цель в жизни. Общественное положение Аслана определяется количеством земли у него (или у ее мужа), или количеством земли у лорда, чьим вассалом является этот Аслан. Низшие классы асланского общества не имеют земли и поставляют фермеров, работников, ремесленников и заводских рабочих. Владелец большой территории часто предоставляет ее вассалам (обычно сыновьям, братьям или мужчинам со стороны жены), которые управляют землей от его имени.

Два пола имеют совершенно разные роли в асланском обществе. Мужчины (все, кроме низших классов) обычно занимаются военными операциями, приобретением территории и политическими делами. Женщины занимаются торговлей, промышленностью и сбором знаний. Мужчины высших классов имеют слабое представление о деньгах и едва ли смогли бы функционировать в технологическом обществе без помощи, поэтому они редко встречаются без надзора и/или помощи со стороны жены, матери, или другой родственницы либо нанятой помощницы.

Например, типичное асланское подразделение наемников будет организовано богатой замужней женщиной, которая назначит незамужнюю родственницу для управления его операциями, за долю в доходах. Боевым командиром и большей частью солдат будут неженатые мужчины (многие из которых также будут родственниками), нанятые с обещанием земельных наделов (а также возможности приобретения чести и репутации в бою); однако офицерами штаба, снабжения, управления и разведки будут преимущественно женщины.

Смертельная опасность любого боя между Асланами привела к строгой, ритуализированной модели поведения, предназначенной для сокращения конфликтов. Асланы очень вежливы, но несмотря на то, что большинство их научились вести себя спокойно с не-Асланами, случайные схватки все еще происходят. Споры между отдельными Асланами решаются патриархами; споры между семьями решаются вождем прайда, а споры между прайдами – лидером клана.

Асланский календарь: Асланский календарь основан на периоде обращения Кузу (родной планеты Асланов) вокруг Tyeyo, ее звезды. Асланский ftahea (год) составляет 319.98 стандартных дней.

См. также *Aslan Border Wars, Aslan Hierate, Kuzu*.

Aslan Border Wars (с **-1180** до **380)**: Серия конфликтов между разными кланами Асланов и системами людей по мере расширения Асланов в сторону уже заселенной людьми территории. Асланы изобрели прыжковый двигатель поздно (-1999) и продолжали расширяться, заселяя доступные территории в их районе космоса. Контакты вдоль их правой границы неизбежно привели к трениям с человеческими системами в этом регионе.

Поскольку к моменту встречи Асланов с людьми Длинная Ночь уже давно наступила, у людей не было центрального правительства, способного отразить атаки Асланов. Поскольку у Асланов также не было объединенного правительства, силы сторон были примерно равны, и между кланами Асланов и мелкими государствами людей было множество мелких войн, сопровождавшихся постоянным заключением и разрывом союзов между разными силами.

Граница между человеческим и асланским пространством оставалась относительно неизменной, хотя после каждой войны несколько систем переходили из рук в руки. В то же время некоторые кланы проводили рейды глубоко в бывшие пределы Империи, где они завоевывали и заселяли миры, находящиеся на расстоянии до 40 парсеков от границы. Когда Третий Империум расширился до этого региона (в 200 году), его превосходящие технология и организация положили конец асланской угрозе.[15]

[15] **Чужие**. Есть тенденция наделять чуждые существа особенностями земных животных, на которых они больше всего похожи. Покажите игроку изображение чешуйчатого четвероногого, и его обзовут "ящером", подразумевая под этим раздвоенный язык, кладку яиц и привычку греться на теплых камнях после еды. Стоит помнить, что чешуя не имеет никакого отношения к кладке яиц, точно так же, как шерсть и молоко – к живорождению. Чужие выросли на других мирах и прошли другими эволюционными путями, так что если они чем-то и напоминают земных животных, они не обладают всеми их особенностями. Дройни – не ящеры. Асланы – не кошачьи. К'Кри – не лошади.

Окончательные договоры, известные как Мир *Фталахра*, были подписаны со всеми крупнейшими кланами. Они установили буферную зону шириной 30 парсеков между имперской границей и областью под контролем Асланов. С тех пор (с 380 года) войн больше не было, хотя Соломани и захватили некоторые области буферной зоны, присоединив их к своим владениям.

См. также *Aslan, Aslan Hierate*.

Aslan Hierate: Межзвездное правительство, состоящее из многих кланов Асланов. Общество Асланов сосредоточено на клане. В Хиерате семейная структура Асланов совпадает с правительственной структурой. Высшие правительственные функции исполняются советом из 29 лидеров кланов, выбранных из числа самых могущественных кланов.

"29", как они называются, имеют квази-религиозный статус и представляют собой единство асланской расы. Быть выбранным в числе 29 – высшая честь, о которой может мечтать каждый Аслан. 29 постоянно встречаются на Кузу для решения межклановых споров и выработки общей политики. Ни один из 29 (и даже все 29 вместе) не может говорить от имени всего Хиерата.

"Военных сил Хиерата" не существует – у каждого клана они свои, и они редко действуют сообща с силами других кланов. Сам Хиерат может собрать военные силы, только если сами кланы согласятся их предоставить (а кланы могут их собрать, только если их предоставят главные семьи). Даже мелкие силы, выполняющие решения 29, фактически управляются лидерами кланов.

См. также *Aslan, Aslan Border Wars, Kuzu*.

Astrography: Наука о картографировании межзвездного пространства. Основа любого картографирования – система координат. Научная система, используемая в Империуме, достаточно техническая, и не используется обычными гражданами.

В обычном разговоре мир описывается его именем, сектором и подсектором. Например, родной мир Эрцгерцога Норриса – Regina (Spinward Marches/Regina), то есть мир Реджина в секторе Spinward Marches и подсекторе Regina.

- B -

Barracks Emperors: Общий термин, описывающий серию императоров, пришедших из армии (и обычно захвативших трон силой) во время Гражданской Войны (см.)

См. также *Emperors of the Flag*.

"Behind the Claw": Сленговый термин, которым жители секторов Spinward Marches, Deneb и Trojan Reach называют эти секторы. Происхождение термина связано с тем, что Великий Разлом (The Great Rift) на карте Империума напоминает коготь. Жители этого региона немного гордятся этим названием, и оно обычно значит, что они объединены дружбой и общими интересами. Некогда этот термин был названием популярного во всех трех секторах журнала новостей. Термин редко используется жителями других областей Империума.

Вся область "за когтем" теперь часть Домена Денеб, управляемая Эрцгерцогом Норрисом с Регины.[16]

---

[16] **Год Четырех Императоров**

Введение "Казарменных Императоров" (Barrack Emperors) имеет отдаленные корни в истории Римской Империи, особенно в неудачном 69-м году, названном "годом четырех императоров". В этом году правили четыре императора: Гальба (унаследовавший трон после знаменитого Нерона), Отто, Вителий и Веспасиан (который правил до 79-го).

Восемнадцатилетний период "Казарменных Императоров" сопровождался похожей волной хаоса и гражданской войны в Третьем Империуме. В одном году пять императоров занимали Иридиевый Трон (или претендовали на него), а на протяжении двух лет императора не было вообще, что показывает, что один и тот же человек не всегда обладает и военным, и административным талантом.

Belt Mining: Процесс извлечения полезных минералов и других субстанций из астероидов. Астероиды делятся на три основных категории, различающиеся по плотности и ценности.

Железно-никелевые астероиды – довольно плотные источники металлов, которыми преимущественно интересуются местные кораблестроительные концерны, использующие их в качестве корпусов космических кораблей.

Углеродные астероиды – самые распространенные и самые дешевые на большинстве рынков. Эти каменные глыбы наиболее полезны в тех системах, где колонии и станции нуждаются в различных веществах (уголь, водород, кислород и т.д.), которые из них можно выделить.

Ледяные глыбы состоят из различных замороженных жидкостей, включая метан, воду и т.д. Эти "грязные снежки" – источник водородного топлива, и, следовательно, поддерживают целую специализацию "шахтеров льда". В тех системах, где газовые гиганты по тем или иным причинам нельзя использовать, космопорт или станция могут заплатить неплохие деньги за ледяные глыбы, хотя они никогда не сделают шахтера богатым.

Ни одна из этих трех категорий астероидов не является особенно ценной, так что лишь считанные обитатели астероидных поясов сделали себе состояние только на них. Тем не менее, иногда можно найти и другие вещи. Многие астероиды, особенно железно-никелевые, содержат разные количества ценных минералов – платины, иридия и так далее, а иногда и радиоактивные элементы. Иногда попадается астероид необычной конфигурации, что делает его ценным для научных или даже эстетических целей. Наконец, есть и артефакты, от обломков недельной давности до кладов Древних, цена которых может быть очень и очень разной.

Belter: Строго говоря, это тот, кто зарабатывает на жизнь разведкой или добычей астероидов, обычно работая в одиночку или с немногими партнерами. В широком смысле – любой обитатель пояса астероидов (включая граждан цивилизованных поясов, таких, как Глистен, многие из которых никогда не были на борту корабля).

Brzk: Эрцгерцог Антареса, Варгр. Пра-пра-дедушка Брзк’а в восьмом поколении, Адмирал Соегз (см.) преданно поддерживал Арбеллатру в последние годы Гражданской Войны.

- C -

Capital (Core/Capital 2118 A586A98-F): Центральный мир Империума и его столица с момента основания. Расположение Кэпитола в центре Империума сделало его чрезвычайно важным как узел коммуникаций, культурный и промышленный центр. См. *Sylea*, стр. 66.

Centaurs: Распространенное название К’Кри, поскольку они напоминают мифических земных существ. См. *K’Kree*.

Chirper: Второстепенная раса, издавна живущая на многих мирах в Империуме и за его пределами, названная так за птичье чириканье, на которое похожа их речь. Чирперы – всеядные собиратели, весящие около 25 кг. Живя малыми группами со слабой общественной организацией, они собирают фрукты и ягоды, разнообразя свои диеты случайными мелкими животными, которых они ловят и убивают с помощью грубых инструментов.

Разумность Чирперов не особенно велика и находится в пределах от почти животного уровня до почти среднего человеческого.[17]

---

[17] **Столица**

Причина, по которой столичный мир Империума называется "Capital" (Столица) – простое стечение обстоятельств. На первой грубой карте Империума мы обозначили один из миров как "столицу", собираясь потом придумать ей "настоящее" имя. Предлагались разные варианты, но ни один не показался подходящим. В конце концов, скорее по умолчанию, чем по какой-либо другой причине, мы оставили ее "столицей".

Для таких названий есть отличный исторический прецедент. Когда Римская республика захватила Македонию, она разделила царство на три провинции, названные (конечно, на латыни) Македония Один, Македония Два и Македония Три. Подразумевается, что Клеона I охватила такая же нехватка воображения, когда он переименовывал свою столицу.

Ученые хорошо знают, хоть это и не интересно большинству граждан Империума, что Чирперы генетически идентичны Дройни (см. сноску к стр. 29). Тем не менее, имперские власти признают Чирперов разумными, так что они пользуются всеми правами и обязанностями разумных существ Империума. Большиинство Чирперов живут в особых резервациях, и их контакты с людьми ограничены.

Church of the Chosen Ones: Фанатическая секта Варгров, верящая, что Древние не только "изобрели" Варгров генетическим манипулированием над земными собачьими, но возвращались к ним несколько раз и улучшили расу так, чтобы она могла занять законное место лидера этой части галактики. Некоторые члены Церкви даже верят, что Древние еще вернутся закончить работу. За 200 лет, прошедшие с момента основания Церкви, ее влияние уменьшилось, но у нее еще есть последователи

Ciencia Iphegenia: (р. 1088) Великая Принцесса Империума, дочь Императора Стрефона и Императрицы Иоланты. Будучи наследницей Иридиевого Трона, Великая Принцесса с детства готовилась к тому, что когда-нибудь ей придется управлять Империумом. Ее раннее увлечение науками породило огромный интерес в Имперской Межзвездной Службе Разведки, которая считает ее своим покровителем и верной помощницей при дворе.

Поскольку Великая Принцесса Ифигения еще не замужем, это рождает огромное количество слухов и предположений о том, когда и кого она выберет себе в мужья.

Civil War (604-622): Велась между разными фракциями Империума за контроль над бюрократией. Война началась из-за проблем с передачей информации внутри Империума, вызванной очень большими сроками передачи из-за огромных размеров Империума. Назвать только одну причину, однако, было бы чрезмерным упрощением. Сказалась и разница между разными частями Империума, а также соперничество между командирами армии и флота и сокращение экспансии Империума.

Искрой, из которой разгорелась Гражданская Война, была Первая Пограничная Война в Spinward Marches. Задержки в коммуникации и недостаточная готовность заставили Marches вести большую часть войны своими силами, без существенной помощи и поддержки от Империума. Гранд-Адмирал Олав хаулт-Планквелл довел войну до конца и получил серьезную поддержку в качестве потенциального правителя. Прибыв на Кэпитол со своим военным флотом, он добился аудиенции у Императрицы Жакелины I, под предлогом официального признания его заслуг в войне. Во время этой встречи (в 606) он лично убил Императрицу и провозгласил себя Императором по праву командования флотом. Последовавшая борьба за власть охватила 18 лет, и за это время сменилось 18 императоров.

В Гражданской Войне были сражения двух видов: мелкие стычки за базы и крупные сражения за власть в Центре. Мелкие бои велись по всему Империуму, по мере накапливания сил враждующими фракциями. Как только какой-либо блок накапливал достаточно сил, чтобы победа казалась возможной, эти силы перебрасывались в Центр для захвата власти или отъема ее у кого-нибудь другого.

Но для многих был и другой, более дешевый путь. Династический кризис 244-го дал прецедент убийства императора, если он перешел границы законной деятельности. Эта концепция была введена,[18]

---

[18] **Корабль "Своенравный", Дебарр (Spinward Marches/Darrian), 17/1120**

"Этот ледяной шторм будет бушевать не менее 8 часов. После него мы можем начинать копать – может, еще 8 часов, чтобы выкопать "Своенравного" из сугробов". Даррин глянул на хвойный лес, медленно покрывающийся несколькими метрами снега и повернулся к инженеру… который, как обычно, был покрыт смазкой и держал свою огромную кружку кофе в обеих руках.

"Каковы шансы капитана, С.Б.?" Инженер уставился на свою кружку и прочитал надпись: ‘Я люблю Реджину’. "Снаружи, в этом? Слабые. Снаружи, в этом, если его найдут медведи? Нулевые." - "Проклятье. Он все еще должен мне 600 кредитов за ту игру в Трифьюдж." Оба они знали, о чем говорил астрогатор. Они уставились на замерзший лес и падающий снег на экране обзора, надеясь увидеть знакомую фигуру их капитана.

Капитан тоже помнил Трифьюдж. "Ты думал, что я давно понял, что я никудышный игрок. Но нет, мне нужно было это доказать". Он тщательно нацелил свой пистолет. Голова зверя была размером с человеческое тело, отягощенное толстым слоем кожаной брони. Два его глаза светились злым зеленым светом, пока он приближался к коренастому маленькому капитану. Затем выстрелил пистолет, и один из глаз стал смесью зеленого и текущего красного.

Дебаррский медведь, зашатавшись, отступил от ложбины, в которую заполз капитан, и зарычал от боли и ярости на раненого человека. Замерзшими руками капитан "Своенравного" снова поднял пистолет, сражаясь с дрожью, сбивавшей его прицел. В обойме осталось три патрона, и руки слишком замерзли, чтобы перезаряжать. Он успокоил дрожь силой воли.

В такой шторм он не дойдет далеко. Но хорошо, что медведь остался здесь. Еще раз по замерзшему лесу Дебарра прозвучали выстрелы, но теперь за ними не последовало рычания.

чтобы узаконить убийство Клеона Сумасшедшего, и никогда не использовалась для других целей. Тем не менее, в хаосе Гражданской Войны, убийство было введено и принято (по крайней мере, теми, кто им не гнушался), как способ обеспечить смену правительства.

Череда императоров во время Гражданской Войны преимущественно происходила из офицеров флота, и они все вместе называются Императорами Флага. Из восемнадцати семь были убиты убийцами, десять погибли в бою, и только одна выжила: Арбеллатра.

Во время Гражданской Войны, Коалиция Внешних Миров (Жодэйни и Варгры) поняла, что их поражение от рук Олава не должно быть постоянным. Они снова атаковали во Второй Пограничной Войне (615-620). Их поражение в этой войне произвело намного больший эффект, чем можно было предположить. Гранд-Адмирал Арбеллатра собрала скромные силы Империума против Коалиции и добилась второй победы.

Стратегией Арбеллатры после войны, как и Олава, был марш на Кэпитол и захват власти. Однако, она не повторила ошибку, заключавшуюся в захвате трона. Вместо этого она, победив мнимого императора, захватила власть, храня ее для законного наследника. Она занимала пост регента в течение 7 лет, организовав поиски членов семьи Жакелины, способных занять трон.

Пришедшая с нею стабильность произвела впечатление на Собрание и позволила установить крепкое основание для власти. В конце концов Собрание предложило ей самой занять трон, что, вероятно, и было у нее на уме с самого начала.

После завершения двух Пограничных Войн и Гражданской Войны Империум вновь вошел в период обновления и консолидации. Была создана система Х-ботов для улучшения правительственных, коммерческих и частных коммуникаций; влияние Соломани в Империуме уменьшилось и уступило место более космополитической политике; новые усилия в развитии существующих территорий предоставили новое поле деятельности для благородных членов Собрания.

См. также: *First Frontier War, Moot, Outword Coalition, Second Frontier War*.

Client State: Независимое политическое образование, выбравшее (возможно, не по своей воле) патронаж большей политической силы. Отношения между ними обычно преимущественно коммерческие и взаимно выгодные. То есть, существующие между ними политические и защитные связи в конечном счете предназначены для развития торговли.

Confederation: Группа независимых государств, миров или систем, объединенных для особых целей, сохраняя при этом большую свободу действий, чем члены федерации. Также – лига, союз (особенно князей, наций, государств, миров или систем).

Corridor: Имперский сектор, содержащий 267 систем, разделенных Великим Разломом; 69 систем лежат снизу от Разлома, а остальные 149 – в верхней трети сектора. Коридор назван так потому, что он соединяет старый, хорошо обустроенный сектор Vland с пограничными секторами Deneb и Spinward Marches. Имя "Коридор" появилось около 140-го и заменило прежнее имя Eneri (на языке Вилани, "звездный салат").

Coyns: Из всех артефактов, найденных в поселениях Древних, чаще всего встречаются монеты, маленькие диски из металла с выгравированными различными символами. Их точное назначение неизвестно. Они могли служить деньгами, украшениями, психоническим фокусом или чем-то иным.

Находили монеты из разных драгоценных металлов – золота, серебра, платины, иридия, монадия и даже урана. Размер набора варьируется от 6 до 38, и их с удовольствием покупают музеи по всему Империуму. Каждая монета (если золотая) стоит 400 кредитов как лом; музей заплатит около 4000.[19]

Капитан обернул свою шубу слишком большого размера вокруг плечей, с большим трудом разбирая показания локатора, и заставил себя вернуться в шторм.

[19] **Римские корни**.

Как и очень многое в Трэвеллере, концепция государства-клиента была взята из истории – а именно, из истории Римской Империи. Чтобы обрести прочную границу без завоеваний, Рим сажал на трон дружественного властителя небольшого государства, чья лояльность обеспечивалась субсидиями, подкупом, торговыми гарантиями или взятием детей властителя в заложники. Эти заложники обучались в Риме как римляне, и в конце концов наследовали правление после отцов. Через пару поколений правители были римлянами во всем, кроме имени.

Трэвеллер включает версию этой же концепции – использовать серию союзных государств в качестве буфера между крупными межзвездными государствами.

Копии наборов монет делаются из алюминия, свинца или цинка, и чаще всего предлагаются беспринципными торговцами. Такие поддельные монеты стоят около 2 кредитов за штуку.

Crisis of ’99: Альберт Кроале, в своей книге "Почти Катастрофа", представляет гипотезу, что Третья Пограничная Война (979-986) произошла на два столетия позже, чем следовало. Обозревая течение событий на левом краю Империума с периода антебеллум до конца седьмого века, Кроале анализирует рост Психонических Институтов, их влияния на общество и власти. В конце концов, он представляет прогноз развития событий, включающий возрождение Коалиции Внешних Миров, усиление враждебности и, в конце концов, Третью Пограничную Войну.

Вместо этого, по его гипотезе, изложенной в книге, Подавление Псионики (800-826 и далее) было огромной манипуляцией населением Империума, разновидностью психоистории, направленной на подрыв влияния Институтов. Военные приготовления продолжались, и Империум произвел несколько демонстраций силы (в 799) для Коалиции. Последняя отступила.

Однако, психоисторический проект пошел по неверному пути и довел до полного отказа от псионики в Империуме, до такой степени, что даже правительство испытывает трудности в использовании псионики для официальных целей.

Currency, Imperial: Основная единица законного обмена в Империуме – имперский кредит. Отдельные миры могут выпускать свою валюту, которая может приниматься или не приниматься на других мирах. Точно так же, корпорации могут выпускать сертификаты, которые могут приниматься или нет за их пределами. Но кредиты Империума принимаются везде, даже кое-где за его пределами.

Имперские кредиты практически невозможно подделать благодаря уникальному методу их производства. Пластиковые волокна собираются под высокой температурой и давлением и выдавливаются в прямоугольную пачку большой длины. Волокна разных цветов формируют узоры на купюре. Он не напечатан, а является частью ее структуры. Затем пачка режется на куски бумажной толщины, и добавляется 14-значная комбинация букв и цифр для уникальности. Выпускаются кредитные билеты достоинством 10, 20, 50, 100, 500, 1000 и 10.000 кредитов. Пластиковые монеты разной формы, произведенные похожим образом, выпускаются достоинством четверть, половина, один и пять кредитов. Монеты из драгоценных металлов ограничены особыми памятными и коллекционными изданиями.

Имперские кредиты в больших количествах могут занимать много места. Купюры имеют размер 3 на 5 дюймов; 1000 купюр имеет толщину в 2 дюйма и весит 1 фунт. Стандартное сокращение для кредита – Cr, оно ставится перед суммой. В зонах под влиянием Соломани нередко используют знак $.

Часто встречаются и другие формы денег. Многие миры выпускают собственную местную валюту (иногда валюта, выпущенная миром с особенно мощной и/или стабильной экономикой принимается и в соседних мирах). Разные миры могут использовать чеки, кредитные/дебитовые системы (посредством карт или других механизмов), "умные карты" и разнообразные электронные системы. Межзвездные обмены крупными суммами денег проводятся посредством платежных поручений и других финансовых инструментов. Это фактически "чеки", выданные одним банком другому, которые требуют внушительных процедур безопасности для предотвращения мошенничества.[20]

---

[20] **Jesedipere (Spinward Marches/Aramis) 132/1120**

Улица Joy Street в планетном порту Jesedipere известна по всему подсектору Арамис своими барами, игорными клубами и прочими притонами, но ничто не могло подготовить меня к грязи, тесным улочкам и непобедимому запаху Варгрских ресторанов. Все это еще хуже, если у тебя нет денег, а твой дом – списанный мусорный контейнер на углу Маркиз Вэй и Экстент-стрит.

Я уже провел на Jesedipere три недели, с тех пор как потратил последние кредиты, чтобы вернуться в Империум на борту Варгрского торговца, после того, как моя работа в качестве шахтера в Империи Thoengling ничего не принесла.

Из моих документов видно, что я довольно хороший инженер, но на Jesedipere этим, похоже, никто не интересуется. Затем, во время одного из частых здесь штормов, моя удача изменилась. Я ждал среди мусора и уличного отребья, не опустится ли какой-нибудь новый корабль на площадку.

Когда он вывалился из темных облаков, я не мог поверить в это. Его потрепанный корпус мерцал под дождем, его старая красно-серебряная раскраска, отполированная влажностью, сверкала как новая в сером свете. Это был легендарный **March Harrier** – субсидированный торговец, посрамивший "Тукеру". Это был мой шанс прокатиться на легенде!

Даже если легенда выглядела так, как будто она держалась только на жевательной резинке и добрых молитвах.

- D -

Darmine: Культурный регион в секторе Zarushagar. У Дармина была своя культура, но она растворилась в Первом Империуме, так что регион с радостью избавился от его доминирования, когда он пал. Правление Человека обеспечило этому сообществу миров процветание, и оно пережило Длинную Ночь без особых жертв, кроме потери технологии.

Дармин был основной целью Илелишской Кампании Умиротворения (76-120).

Darrians: Второстепенная раса людей в Spinward Marches, доминирующая в Даррианской Конфедерации (см.)

Darrian Confederation: Группа миров в Даррианском подсекторе, заселенная людьми с Дарриана (Spinward Marches/Darrian 0627 A463955-G) с -1137 до -927. Нынешняя столица конфедерации – Mire (Spinward Marches/Darrian 0527 A665A95-B).

Даррианская конфедерация насчитывает 18 миров в том же подсекторе с общим населением 17.19 миллиардов. Даррианцы – это люди, которые развивались на Дарриане независимо от других. Очевидна некоторая доля крови Соломани – потомки торговцев Соломани, обнаруживших даррианцев в -1511 и передавших им технологию для исследования их подсектора.

Даррианская конфедерация – государство-клиент Империума. У нее были длительные конфликты с Мирами Меча (см. Sword Worlds).

См. *Humans*.

Deneb: Имперский сектор, содержащий 385 систем, лежащих за Великим Разломом; назван по своей самой яркой звезде, Денебу.

Сектор Денеб время от времени заселялся как Вилани, так и Варграми в последние годы Первого Империума, но крупномасштабное развитие сектора началось только после обнаружения Службой Разведки Третьего Империума множества миров, богатых ресурсами. Промышленные миры, эксплуатирующие эти ресурсы, вскоре создали торговые пути и коммерческие связи, соединившие ядро Империума со Spinward Marches.

Сектор Денеб преимущественно имперский. Имперская граница проходит почти по верхней границе сектора, и за ней разбросаны несколько систем Варгров, а также нейтральные и клиентские государства.[21] Денеб – часть домена Денеб, лояльного к Империуму региона, управляемого Эрцгерцогом Норрисом.

---

[21] **Faldor (Spinward Marches/District 268) 68/1120**

Передо мной была статуя королевы Набалус III, первой правительницы всего Фалдора. Она возвышалась на 45 футов над болотистым ландшафтом, который в столице Фалдора Амбаллусе сходил за парк. Статуя была собрана из миллионов мелких костей животных, однако в ней было множество деталей, и я должен признать, что костяная скульптура Отарри производила впечатление.

У основания статуи стояла группа моей встречи, группа Отарри. Отарри – коренная раса Фалдора. Многие люди называют их "рыбами с легкими": они все еще напоминают своих предков – болотных амфибий.

Главный Отарри вышел вперед, при этом его хвост прочертил полосу по грязи. Красная повязка на его голове означала, что он – молодой самец. На хорошем Галанглике он объявил, что он – Ктариис из дома Атолиис, а я – Даррин из Разведчиков, что заставило меня спросить, откуда он это знает. Конечно, он определил это по моей илешианской черной униформе, знаке, свидетельствующем о военной работе, и моей вере в Вирасу.

Выглядящий довольным собой – хотя, с их загнутыми вверх ртами Отарри всегда выглядят довольными – Ктариис заявил, что мои друзья с космического корабля "Своенравный" ждут в доме Атолиса, чтобы приветствовать меня на Фалдоре.

Deneb, Domain of: Домен Третьего Империума, состоящий из секторов Spinward Marches, Deneb, Trojan Reach и Reft.

Directions, Galactic: Для описания галактических направлений недостаточно севера, юга, запада и востока. Вместо них, широко используются следующие обозначения:

Направление к ядру галактики (в сторону Кэпитола с Терры) называется "в сторону ядра" (coreward), а противоположное направление, в сторону края – rimward. По направлению вращения галактики (в сторону Spinward Marches от Вланда) – spinward, противоположное направление – trailing. *В этом переводе для понятности используются обычные термины "вверх", "вниз", "влево" и "вправо" – прим. пер.*

Эти направления широко используются при описании имперских объектов и предприятий. Например, Spinward Marches – сектор на крайнем левом краю Империума, а Rimward Lines – крупная межзвездная транспортная компания.

Domain: Группа из четырех секторов Империума под общим управлением Эрцгерцога.

Droyne: Разумная основная раса, населяющая разрозненные миры в области, немного превышающей по размерам нынешний Третий Империум. Дройни – малая раса, произошедшая от крылатых травоядных собирателей. Их размер зависит от касты, но обычно составляет три фута (крупные Рабочие и Воины могут быть больше человека). История их эволюции остается загадкой, поскольку их родная планета точно не известна.

Общество Дройни четко разделено на касты. Каста каждого определяется, когда он достигнет совершеннолетия. Все шесть каст Дройни выполняют разные роли в их обществе. Будучи одинаковыми при выборе касты, в дальнейшем члены разных каст вырабатывают ярко выраженные физические и ментальные особенности, характерные для своих каст. Разница в диете и обстановке пробуждает разные генетические программы. Например, у молодых Лидеров мозг увеличивается почти на 30% за первый год после выбора касты, у Трутней появляются половые органы, и т.д. Ниже следует описание каст:

Рабочий: Ручной труд и привычная монотонная деятельность – прерогатива рабочих. Они не особенно умны, и имеют подходящий темперамент для обычного труда и подчиненных задач.[22]

---

[22] **Дройни и Чирперы**

Чирперы (см. Chirpers, с. 24) – это Дройни без каст, то есть примитивная версия Дройни. По этой причине, они менее интересны для игры, и никогда не были кандидатами на роль расы для персонажей игроков (за 20 лет я ни разу не видел, чтобы кто-то серьезно предложил играть за Чирпера).

То, что Чирперы и Дройни – одно и то же, было полностью подтверждено ксенологическим анализом и доказано вне всяких сомнений анализом ДНК. Это знают все, но это мало кого волнует. Это один из тех скучных фактов, которыми заполняют пустые места в газетах – пища для пасквилей. Стоит, однако, рассмотреть следующие факты:

Неизвестная сила распространила людей по огромному пространству (больше текущих границ Империума). Эти люди имеют различный внешний вид, и в совокупности называются Humaniti (Человечество).

Доказано, что все расы Человечества происходят от обитателей единственного мира, и это Терра в секторе Solomani Rim. Поскольку земляне ко времени расселения были примитивными на уровне каменного века, переселение производил какой-то иной разум.

Доказано, что Варгры также происходят от земной формы жизни, и они тоже были расселены по большой области (хотя и не такой большой, как человечество).

И последний факт: если посмотреть на Дройни и Чирперов вместе, они распространены почти так же широко, как Человечество. Логическое заключение из всех этих фактов – та же сила, которая расселила людей и Варгров с Земли, расселила откуда-то и Дройни. Родной мир Дройни не был обнаружен – может, это Терра? Происходят ли Дройни от одной из земных форм жизни, возможно, генетически модифицированной, как Варгры?

Большинство научных авторитетов считают эту гипотезу невозможной. Биохимия Дройни слишком сильно отличается от всех земных организмов, чтобы между ними было какое-то родство. Но некоторые люди спрашивают: а может, Дройни – последняя выжившая крупица совершенно иной формы жизни, которая развилась, процветала и исчезла с лица Земли до появления современных форм жизни? На Терре было несколько массовых вымираний – может, одно из них полностью уничтожило все формы жизни? А малая доля тей жизненных форм уцелела, поскольку была перевезена в другое место неизвестными существами?

Воин: Имея сравнительно хорошо разработанные мышцы и рефлексы и пройдя боевую тренировку, воины в культуре Дройни – солдаты, персонал службы безопасности, десантники и полицейские. Они часто встречаются на пограничных базах, и намного реже – в цивилизованных районах.

Трутень: В обществе Дройни трутни выполняют несколько задач. Они занимаются воспроизводством, что делает их отцами и матерями молодежи Дройни, а также играют роль в церемонии определения касты выросшей молодежи. Кроме того, трутни образуют разновидность управляющей касты среднего звена, отвечая за многие привычные задачи в бизнесе, торговле и администрации.

Техник: Эта каста – научно-ориентированная часть общества Дройни, и занимается как теоретической, так и практической реализацией технологии.

Спортсмен: Хотя кастовая структура Дройни довольно жесткая, спортсмены представляют собой специально принятое исключение из нее. Это особые индивидуалы, пересекающие кастовые границы, чтобы стать отдельными разведчиками, гонцами, послами, охотниками, и выполнять любую другую работу, требующую личной инициативы или отделения от общества Дройни на длительные периоды времени. За пределами миров Дройни чаще всего встречаются именно спортсмены.

Лидер: Лидеры нужны для руководства и управления обществом. В конечном счете именно они отвечают за то, что делают Дройни сообща.

Общество: В обществе Дройни мало личных свобод, и, в результате, общество и правительство представляют собой одно и то же. Рабочие работают. Лидеры руководят. Все общество нацелено на поддержание своего существования в области еды, крова и прочих вещей, позволяющих радоваться жизни. Кроме того, когда все идет по плану, в обществе Дройни нет разногласий, ведь каждый его член должен выполнять свои задачи. Группе приходится напрягаться только при какой-нибудь катастрофе.

Типичная группа Дройни состоит из представителей различных каст. В ней будет много рабочих, несколько трутней и лидеров, а также техники и воины в зависимости от текущих потребностей. В каждой группе может быть несколько спортсменов, но они могут отсутствовать, выполняя свои индивидуальные задачи.

Нельзя сказать, что Дройни не имеют разума. Лидеры достаточно способны и ответственны; у воинов есть ощущение стратегии и тактики; техники умны и изобретательны. Но все они считают центральную группу смыслом своих жизней, и работают прежде всего ради ее пользы, а не своей.

Dulinor (1066-1116): Дюлинор Астрин Илефиан, бывший Эрцгерцог Илелиша, был убит в 1116, когда скоростная лодка, везшая его на Кэпитол для аудиенции с Императором Стрефоном, загадочным образом взорвалась. Разумеется, когда одна из благородных особ Империи умирает при "загадочном взрыве", особенно перед аудиенцией, это необычно и тревожно. При отсутствии каких-либо свидетельств о трагедии есть три возможности:

- Взрыв был случайным.
- Взрыв был подстроен, и его целью был Дьюлинор.
- Взрыв был подстроен, но его целью был другой пассажир лодки.

Большинство придерживается второй версии. Есть множество теорий о том, кто и почему хотел убить Дьюлинора, а книгами об инциденте можно наполнить небольшую библиотеку. Последний отчет о расследовании Имперского Флота за 004-1117 гласит, что ни для какого вывода недостаточно данных.

Почему это так важно для кампании? См. сноску. Можно считать, что за смертью Дьюлинора стоит намного больше, чем Флот когда-либо признает – а может, даже больше, чем когда-нибудь узнает.[23]

---

[23] **Альтернативный Дюлинор**

В исходной истории Трэвеллера Эрцгерцог Дюлинор играл более важную роль: он убил императора (по крайней мере, он так *думал*) и вверг Империум в хаос. В альтернативной вселенной **GURPS Traveller** Дюлинор сам убит, а восстания никогда не происходило.

В исходной версии, Дюлинор на самом деле убил двойника, используемого в особых случаях, когда императору приходилось одновременно быть в двух местах. Причина, по которой Стрефона не было на Кэпитоле, одна и та же в обеих версиях, и она будет раскрыта в следующих книгах серии **GURPS Traveller**.

Emperors of the Flag: В период Гражданской Войны (604-622) Империум был в руках серии офицеров флота, имеющих право поднимать свой флаг (адмиралов). Эти восемнадцать императоров получали трон посредством убийств, действий флота, политических маневров и просто беспорядков. Например, только за 619 год на троне сменилось пять императоров, ни один из которых не продержался и трех месяцев.

"Династия" "императоров Флага" началась с захвата трона Олавом хаулт-Планквеллом в 604-м, что и привело к Гражданской Войне. Она закончилась, когда Арбеллатра получила пост регента Империума от Собрания в 622-м. См. также *Civil War*.

Express Boats: Быстрые коммуникационные корабли, предназначенные для оптимального использования технологии прыжка для передачи информации в Империуме. Поскольку Империум так велик, обычные коммуникации должны зависеть от кораблей, путешествующих по установленным торговым путям, делающим Регину удаленной от Ядра Империи почти на 4 года.

Система экспресс-лодок (сокращенно Х-ботов), изначально созданная в 624–м и распространенная на весь Империум к 718-му, сокращает это время коммуникаций почти на 75 процентов. В определенных местах, расположенных на крупных торговых путях, построены станции Х-ботов, орбитальные структуры, обслуживающие и заправляющие Х-боты в их коммуникационных полетах.

Когда Х-бот прибывает в систему, он передает свои записанные данные на станцию Х-ботов, которая переправляет их на другой Х-бот, готовый прыгнуть дальше. Время между прыжками почти всегда не превышает 4 часов и достигало такого минимума, как 7 минут, делая скорость коммуникации практически не уступающей скорости прыжка (поскольку Х-боты несут двигатели Jump-4, она теоретически составляет около 4 парсеков в неделю). На практике скорость не так высока, поскольку торговые пути не следуют прямым линиям, и не все прыжки делаются на Jump-4. Тем не менее, система достигает приблизительно 2.6 парсеков в неделю.[24]

[24] **Императоры Третьего Империума**

ИмператорГоды правленияИмператорГоды правленияCleon I0-53Emdiri618-619Cleon II (Клеон Слабый)53-54Catharine619Artemsus54-166Ramon II619Martin I166-195Jaqueline II619Martin II194-244Usuti619-620Cleon III (Клеон Сумасшедший)244-245Marava620Porfiria245-326Ivan620-621Anguistus326-365Martin VI621Martin III365-456Gustus621-622Martin V456-457Arbellatra (регент)622-629Nicholle457-475Arbellatra (императрица)629-666Cleon IV475-555Zhakirov666-688Jerome555-582Margaret I688-736Jaqueline I582-604Paulo I736-767Olav604-609Tomutov I767-768Ramon I609Paula II768-836Constantus609-610Tomutova II836-908Nicolai610-612Margaret II908-945George612-613Styryx945-989Interregnum613-615Gavin989-1031Cleon V615-618Paulo III1031-1071Joseph618Strephon1071-ныне Donald618

- F -

False War (1082-1084): Короткая, четвертая война в серии Пограничных Войн между Третьим Империумом и Консулатом Жодэйни. См. *Fourth Frontier War*.

Federation: Группа государств, миров или систем, внутренне независимых, объединенных в союз, которому переданы некоторые права и ответственность, в большинстве случаев относящихся к международным отношениям.

Fifth Frontier War (1107-1110): Последняя в серии постоянных войн между Жодэйни и Империумом. После нескольких лет инцидентов и провокаций, силы Жодэйни атаковали через имперскую границу, а предварительно размещенные на выбранных имперских мирах партизаны подняли восстания. Силы Варгров и Миров Меча, союзные Жодэйни, также присоединились к атаке.

Перемирие, подписанное в 1110, не привело к потере каких-либо миров, и вернуло границу в довоенное состояние.

First Frontier War (589-604): Первый из современных пограничных конфликтов между Империумом и Жодэйни, положивший начало взаимной антипатии между двумя основными расами Человечества.

После завершения этой войны Олав хаулт-Планквелл вернулся в центр Империума со своим боевым флотом и захватил бразды правления, устранив Императрицу Жакелину и тем самым положив начало Гражданской Войне и правлению Казарменных Императоров.[25]

---

[25] **Войны и слухи о войнах**

Различные Пограничные Войны между Жодэйни и Третьим Империумом частично навеяны серией "локальных войн" во второй половине 20-го века между "Восточным блоком" (состоящим из Советского Союза и его союзников) и Западным блоком (Соединенными Штатами и их союзниками). Другим источником вдохновения была серия войн 18-го века между Пруссией, находившейся под управлением Фридриха Великого и остальной Европой (с небольшими исключениями).

Нашей целью было создание истории трений и конфликтов вдоль границ между двумя крупными политическими силами, и тем самым ситуации, пригодной для самых различных приключений: политических, экономических и военных.

First Imperium (с **-4045** до **-2204)**: Первая крупная межзвездная цивилизация, в которой политически и культурно доминировали люди, произошедшие с Вланда. Прыжковый двигатель был изобретен на Вланде в -9235. Вилани сразу же обнаружили несколько незрелых и технологически отсталых человеческих рас на мирах, расположенных в пределах 60 парсеков. С помощью Вилани они были подняты до уровня высокотехнологических государств и ассимилированы в огромное межзвездное сообщество, связанное общей культурой и торговлей.

Через некоторое время расы-клиенты сами исследовали пространство за пределами общей сферы, вступая в контакты с новыми расами. Эти новые расы получили доступ к их технологии, не будучи ассимилированными в культуру Вилани; в результате возникли трения, приведшие к серии войн, начавшихся примерно в -5400 году.

В ответ на эту угрозу Вланд начал усиливать контроль за своей сферой торговли, и в конце концов организовал ее в централизованное государство в -5273. Это послужило началом Первого Империума, хотя императора еще не было. Во время тысячелетнего периода Войн Консолидации, Вланд завоевывал и поглощал своих врагов, до тех пор, пока на его границах не осталось никаких цивилизованных государств (кроме частей Варггрских Пределов, отделенных от Империума Великим Разломом).

Последняя война закончилась в -4045, и Вилани объявили об основании межзвездной империи для управления всей территорией Вилани. С момента основания Великой Звездной Империи, или Ziru Sirka, начинается летоисчисление Вилани. Не имея внешних угроз, Ziru Sirka существовала около 1200 лет; на пике своего могущества, достигнутом вскоре после окончания войн, она насчитывала 27 секторов и более 15.000 миров.

Однако ценой за поддержку централизованного контроля над такими огромными пространствами было отсутствие культурной гибкости. Разведка новых территорий прекратилась с началом войн, а теперь научные исследования сократились до полной остановки, и начала формироваться наследственная кастовая система. Цивилизация шла к своему упадку.

Пока не было внешних угроз, Великая Империя была в безопасности, но постепенно, несмотря на все усилия, технология начала утекать через границы. Появились новые межзвездные государства, и Империум больше не мог позволить себе поглощать их. Постепенно Империум потерял территории вдоль своих верхней и правой границ. Затем, в -2422, Империум вступил в контакт на нижней границе с Землянами, которые недавно вышли в космос. Экспансионизм землян привел к серии межзвездных войн, которые в конце концов закончились завоеванием землянами Империума в -2204 и основанием Правления Человека.

First Interstellar War (с **-2408** до **-2400)**: Первое военное столкновение между Первым Империумом Вилани и Терранской Конфедерацией Соломани. За ней последовала серия постоянно начинающихся и заканчивающихся войн, закончившаяся поражением Империума и началом наследования Соломани. См. *Nth Interstellar War*.

Fourth Frontier War (1082-1084): Также известна как Ложная Война. Короткая война между Империумом и Жодэйни, без особых последствий, в основном в подсекторе Jewell. Первые атаки Жодэйни на подсекторы Jewell и Regina застряли на границах. Последний бой, Битва Двух Солнц, шел возле Yres и Menorb, и закончился победой Империума. Перемирие было подписано еще до того, как прибыли инструкции из центра насчет методов ведения войны.[26]

---

[26] **Краткая история Ziru Sirka, часть I**

Приготовлена для читателей Соломани Подкомитетом Исторических Документов Вилани, Kasiiga University Press, Ishimaga, Vland, 001-1116.

Вилани называли свою империю Ziru Sirka – Великой Звездной Империей. Они сумели создать великую империю по одной простой причине: они первыми достигли звезд.

Ранняя история

Вилани впервые исследовали космос около 5500 до н.э. Они путешествовали со своего родного мира, Вланда, расположенного на 300 парсеков ближе к ядру Галактики, чем Терра. Примерно за столетие они посетили каждый мир и луну в своей системе, некоторые колонизировали, а на остальных разместили научные базы.

К 5300 году до н.э. Вилани достигли культурного и технологического уровня, позволившего им добраться до звезд. Они запустили несколько субсветовых колонизационных миссий в ближайшие звездные системы. Первой системой была Таури, всего в 2.17 парсеках, но и прочие были исследованы одна за другой. За следующие 500 лет Вилани создали маленькое межзвездное общество из шести систем, в каждой из которых были свои колонии и научные станции.

- G -

Galanglic: См. Anglic.

Gas Giant: Большая планета с плотной атмосферой из водорода и его соединений. Космические корабли заправляются, погружаясь в такую атмосферу и добывая из нее водород. Пример газового гиганта – Юпитер в Солнечной системе.

Gateway, Domain of: Домен Третьего Империума, состоящий из секторов Ley, Glimmerdrift Reaches, Gateway и Crucis Margin.

General Shipyards: Крупнейший производитель космических кораблей в подсекторе Реджина, имеющий верфи на Regina, Efate и Pixie. Первоначально будучи поставщиком военных кораблей, Дженерал их больше не строит; он переключился на более прибыльный коммерческий рынок. Верфь на Реджине может строить корабли до 5.000 тонн, а вспомогательные верфи на Pixie и Efate ограничены 600 тоннами, и по большей части производят ежегодное техническое обслуживание кораблей.

Glea (Centrax/Glea 2609 A667800-F): Основной координационный центр Федерации Роя с 410. Центр Кластера Глеи, необычно богатого скопления миров, населенных Ройцами, до каждого из которых можно добраться на корабле Jump-1.

Good War/Bad War: Термины "хорошая война" и "плохая война" используются наемниками для отделения небольших военных действий внутри Империума от полномасштабных войн между Империумом и внешними силами.

Небольшие операции считаются "хорошими", поскольку там действуют имперские правила ведения войн, и отряд знает, что против него не применят оружие массового поражения. Хорошие войны обычно коротки и не особенно кровавы. Отряд, зажатый в угол, может просто сдаться и использовать гарантию на репатриацию, чтобы выйти из войны. По этой классификации, даже анти-партизанские операции "хороши": хоть партизаны и не особо церемонятся с захваченными правительственными войсками, наемников они обычно держат ради выкупа.

Война "плоха", если таких ограничений нет, и наемное подразделение рискует испытать все ужасы войны. Наемные подразделения по понятным причинам стараются избегать контрактов на "плохие войны", но обстоятельства могут заставить их принять такой контракт.

Grand Prince(ss): Имперский титул, обозначающий наследника Иридиевого Трона. По имперскому обычаю, старший ребенок Императора получает этот титул в 12 лет. Выпущен Имперский Эдикт (см.), по которому титул присваивается в день рождения, хотя формальные церемонии обычно задерживаются до следующего праздника. Очень редко, но бывает, что Император воздерживается от вручения этого титула на несколько лет или даже навсегда. Бездетный Император формально назначает наследника, давая ему титул Великого Принца (опять-таки, редкий случай). Если Великий Принц умирает до занятия трона, как можно быстрее назначается другой. Разумеется, Император не обязательно должен быть Великим Принцем для занятия трона. См. *Ciencia Iphegenia*, стр. 25.

Great Rift: Широкий район космоса с очень небольшой плотностью звезд, лежащий слева от основной части Третьего Империума. Великий Разлом – серьезная преграда для межзвездных путешествий, он ограничивает прыжки через сектор Corridor в Spinward Marches.[27]

---

[27] **Краткая история Ziru Sirka, часть I (продолжение)**

Первый контакт Вилани с разумными существами произошел в 4789 до н.э., когда экспедиция в ближнюю систему Tahaver обнаружила расу водных скатов с нетехнологической культурой. Несмотря на разум, скаты были легко подчинены Вилани, и на несколько столетий стали слугами (некоторые говорят "рабами"), пасшими рыб и добывающими водоросли в морях Тэйхэвера. Этот первый контакт с разумной расой определил тон будущих контактов: Вилани естественным образом предназначены для правления другими разумными расами и их эксплуатации.

Драматическим моментом расширения Вилани было открытие прыжкового двигателя около 4714 до н.э. Исследовательская команда, работавшая на окраине системы Вланда, создала первый прототип и продемонстрировала его, прыгнув в систему Таури. Теперь у Вилани был ключ к межзвездным путешествиям.

Конечно, на будущее Вланда повлияла и удача. Примитивный двигатель, созданный Вилани, мог переместить корабль со скоростью 1 парсек в неделю, что в 170 раз больше световой, но дистанция прыжка также ограничивалась 1 парсеком. Поскольку среднее расстояние между звездами ближе к 2 парсекам, выбор места назначения кораблей был крайне ограничен.

Однако, Вланд – один из миров огромной цепи, лежащих на расстоянии 1 парсека друг от друга – Пути Вилани. Путь стал магистралью для кораблей Вилани. За 10 лет космические корабли были построены и посланы в каждую систему в пределах 20 парсеков. К 4400 до н.э. сфера влияния Вилани достигла примерно 10 парсеков в диаметре.

Великий Разлом – одна из многих особенностей астрографического ландшафта, обеспечивающих долговременную безопасность Третьего Империума. По самой своей природе, Разлом затрудняет вторжения извне, делая внутренние районы Империума безопасными для населения.

Guaran (Ricenden/Guaran 0827 A565800-F): Родная планета Ройцев. Гуаран не имеет особенного политического значения, хотя и привлекает ежегодно миллионы туристов из всей Федерации. См. также *Hiver, Hive Federation*.

- H -

Hiver: Основная разумная раса, имеющая большую федерацию справа от Империума. Ростом Ройцы примерно 4.5 фута от земли до поднятой головы и весят около 75 фунтов. Происходя от всеядных собирателей/падальщиков, они – самые чуждые с человеческой точки зрения. Ройцы имеют модифицированную шестилучевую радиальную симметрию; тело содержит известковый внутренний скелет, состоящий из серий колец, поддерживающих конечности, и конденсированный панцирь, прикрывающий мозг и внутренние органы.

Голова – модификация одной из конечностей, содержащая шесть глаз на стебельках и шесть манипуляционных щупалец, а также парные органы восприятия инфракрасного спектра. Остальные пять конечностей одинаковы (кроме небольших изменений для той, которая расположена против головы) и могут служить как "руками", так и "ногами". Каждая конечность заканчивается шестью пальцами, расположенными по окружности. Пальцы очень гибкие, и имеют присоски примерно на половине длины. Руки и ладони Ройцев обычно слабее человеческих, но очень крепкие, и их трудно поранить.

Рот (вход питательной системы) находится с нижней стороны тела. Органа, издающего звуки, нет, но у Ройцев есть три уха, расположенные вокруг "шеи" возле головы.

У Ройцев только один пол. Они меняются репродуктивными клетками при каждой встрече, используя модифицированную заднюю руку (люди назвали этот процесс "рукопожатием"). Клетки хранятся в репродуктивной полости на нижней поверхности тела, где они объединяются и обмениваются генетическим материалом. Примерно раз в 40 дней клетка вырастает в личинку, которая выпадает из тела родителя.

Планеты Роя – преимущественно дикая местность, и большинство личинок в ней погибает. Примерно через год выжившие возвращаются к цивилизации, где их с радостью принимают в любом гнезде, и начинают обучаться, становясь гражданами. Родительский инстинкт у Ройцев очень силен, и все гнездо принимает молодежь. (Заметьте, что инстинкт срабатывает только для вернувшихся однолеток; Ройцы не обращают внимания на личинки и даже считают их мелкими вредителями).

Язык Ройцев – это комбинация движений рук и пальцев, а также физический контакт. Письменность идеографическая, и используется в качестве стандартного языка всех рас Федерации Роя. Ройцы, общающиеся друг с другом, используют все три аспекта языка (жесты, прикосновения и письмо) одновременно, что допускает высокую сложность и изысканность, но плохо понятно для чужаков.[28]

---

[28] **Traveller's Aid Society (Общество Поддержки Путешественников)**

TAS – это межзвездная организация, созданная для помощи своим членам, путешествующим по Империуму и за его пределами. Имея офисы в каждом крупном космопорту, TAS предлагает своим членам следующие услуги:

- Гостиницы во всех космопортах класса V, где члены могут остановиться (цены зависят от местных условий).
- Бесплатный доступ к Службе Новостей для Путешественников на всех мирах, имеющих офисы TAS, и бесплатные консультации по вопросам Зон Путешествий (Travel Zone, стр. 70).
- Один полностью оплаченный билет среднего класса *в месяц*, который можно взять на корабле любой линии.

Членство стоит 1.000.000 в год, и может быть даровано Империумом как награда за длительную службу или акты героизма (Армия, Флот или Разведчики, выдается с разрешения GM'а при создании персонажа).

Ройцы уникальны среди основных рас в том, что обладали сложной культурой до обретения разума. Изначально они жили в туннелях и насыпях крупных (1000 кг) копающих животных (известных как ***snohl***, или копатели). Они отдавали еду в обмен на убежище. Они разводили грибы, и разыскивали снаружи гниющие растения и мертвых животных в качестве питательной среды для грибов.

Snohl'ям разрешали пастись в туннелях-фермах. Ройцы ели грибы и любую свежую еду, которую могли добыть снаружи. Разум рос по мере изменения окружающей среды, заставившего добытчиков двигаться дальше, чтобы найти новые источники еды и удобрений; добытчики выросли от простого собирательства до сложных групповых действий, вроде охоты и ловли живой дичи.

Сегодня грибы остаются основой диеты Ройцев, а их выращивание превратилось в высокое искусство. Многие здания сохраняют форму пчелиных гнезд и больших комплексов подземных туннелей копателей, но они созданы машинами, а копатели теперь всего лишь поддерживают в туннелях чистоту. Отношение Ройцев к ним невозможно объяснить: Ройцы просто ощущают больший комфорт, когда рядом есть snohl.

Общество. Общество Роя крайне индивидуалистично. Термин "Рой" происходит от ранней человеческой ошибки, поскольку внешне здания и туннельные комплексы Ройцев похожи на гнездо общественных насекомых, или "рой". Гнездо содержит от 5 до 500 особей, которые обычно занимаются каким-нибудь общим делом.

Хотя средний размер гнезда – 100 особей (как и в доцивилизованные времена), для каких-либо цивилизованных целей (крупные промышленные компании, университеты) может собраться и большее количество. Малые гнезда – обычно команды космических кораблей или изолированные исследовательские партии. Молодой Роец обычно проводит первые 15 лет в родном гнезде, после чего может менять гнезда так же часто, как люди меняют работу.

Из-за природы своего размножения, Ройцы никогда не испытывали давления популяции, столь важного для истории человечества. Население их родного мира – лишь несколько сотен миллионов, только в 10 раз больше, чем в доисторические времена. Хищники контролируют численность личинок; когда численность взрослых растет, повышая и численность потомства, растет и количество хищников, что восстанавливает баланс. Колонизация космоса ведется не из-за давления, а из любопытства, которым Ройцы щедро одарены.

Ройцы колонизируют только планеты с самым приятным для них климатом; если на планете нет хищников, поедающих личинки, они ввозятся. Вследствие высокой рождаемости, колония быстро достигает максимальной численности в несколько сотен миллионов, а потом стабилизируется. Ройцы любят планеты размером 6 и меньше, с тонкой или стандартной атмосферой и стабильным климатом. Коммерческие и научные анклавы Ройцев встречаются даже в мирах с экстремальными параметрами.[29]

---

[29] **Таможня**

Через пару минут после выхода из J-пространства нас вызвали и приказали остановиться для таможенной инспекции. С таможенной службой не спорят, так что мы скромно позволили их катеру пристыковаться, чертыхаясь при виде того, как корабль MarchLines, вышедший из прыжка сразу после нас, проходит в порт без инспекции. Должно быть, MarchLines добились привилегий при посадке, свиньи!

Инспекционная команда вошла на борт: два техника, командующий офицер и пара головорезов в броне и с винтовками. Как будто мы собирались бунтовать! С тех пор, как эти безумцы с "Беви" попытались выбросить инспекцию за борт, они добавили к своим катерам SDB. Когда на твой мостик направлена батарея лазеров, особо не повыпендриваешься.

Техники, каждый под конвоем головореза, отправились шнырять по закоулкам моего корабля в надежде найти что-нибудь интересное – как будто у меня есть деньги, чтобы купить что-нибудь достойное контрабанды! Офицер попросила меня корабельные бумаги. Почему они их так называют? Это просто набор данных из компьютера. В любом случае, я вручил карточку данных, и она провела маленький ритуал вставки карточки в считыватель и изучения каждой строчки. Как будто она еще не допросила корабельный компьютер со своего катера, не прочитала все, что там было о нас и не проверила это в записях Флота.

Я могу понять смысл инспекции, и мог бы поручить компьютеру солгать о нашем корабле - "подделать бумаги", если вам так больше нравится – но зачем читать одно и то же дважды? То, что было в бумагах, будет и в компьютере!

Может, они просто пытаются заставить нас поверить, что Таможня действительно стоит своих денег. Неважно.

Она передала мне бумаги. "Все в порядке".

Спасибо, лейтенант", - сказал я, пытаясь быть вежливым в надежде попасть в порт чуть раньше. Но где там!

Продолжение на следующей странице…

Промышленность и бизнес Роя выделяются коммуникационной технологией и роботостроением. Основные статьи экспорта составляют искусственные и компьютерные языки, трансляторы и сложные электронные устройства всех типов. Математические системы Ройцев пользуются большим спросом вследствие их мощи и элегантности.

Hive Federation: Человеческий термин для свободного межзвездного сообщества, управляемого Ройцами; иногда также называют Конфедерацией. У Ройцев только одна культура и один язык; их генотип также постоянный (с мелкими вариациями, подобными различиям между людьми одной расы).

Правительство Федерации (если этот термин к нему вообще можно применить) преимущественно занято поддержанием единообразия культуры и вида Ройцев. Это достигается частыми "репродуктивными посольствами" с одной планеты на другую. Члены посольства "обмениваются рукопожатиями" на прощальной вечеринке, а потом садятся в большой посольский корабль и отправляются на дальний мир. Там они встречаются с максимальным количеством Ройцев, обмениваясь генами, новостями, предметами искусства, слухами, научной и политической информацией примерно год. Потом они возвращаются домой ради еще одного года подобных вечеринок, дискуссий и обменов.

Большинство споров между сообществами разрешаются в таких посольствах; прочие, считающиеся слишком важными или срочными, решаются судьями. У Ройцев есть множество законов и обычаев, и судья обычно проводит годы, изучая их. Решение судьи не обязательно окончательно, его можно оспорить, но оно связано с великой силой обычая.

Обнаружение чужих рас и их интеграция в общество потребовали чуть более формальной организации, выросшей из координаторов, управлявших расписанием посольств. Были созданы две новые организации: Флот Федерации и агентство развития. При обнаружении множества разумных рас, менее удачливых, чем они сами, в Ройцах проснулся родительский инстинкт, и они сразу же начали поднимать "детей" к вершинам цивилизации. Их ранний опыт с агрессивной расой привел к системе карантинных миров, которым было запрещено посещать межзвездное сообщество (и даже знать о нем).

В мирах под карантином проводятся тайные операции, чтобы сделать слишком агрессивные культуры приемлемыми членами Федерации, и с начала этой программы несколько миров были открыты. Пока что ни одна раса, находящаяся под карантином, не освоила межзвездные перелеты; о том, что делать в подобном случае, ведутся публичные дебаты.

Флот – это главный инструмент военных сил. Ройцы поздно освоили концепцию войн и предпочитают воевать высокотехнологичным оружием на большом расстоянии; они не любят рукопашные схватки. Когда без наземных войск не обойтись, их обычно поставляют другие расы Федерации. Вооруженные силы Федерации – преимущественно сила для отпугивания потенциальных врагов, которая редко используется для достижения каких-либо своих целей.

Прочие расы Федерации – равные партнеры в обществе, хотя вся структура общества создана Ройцами, и те расы, которые лучше всего приспосабливаются к их образу жизни и обычаям, добиваются больших успехов. Все расы участвуют в посольствах, хоть и в измененной форме. Некоторые виды сохранили сильные правительственные или полицейские силы для управления агрессивными тенденциями своих членов, но каким бы ни было решение, все расы Федерации не агрессивны.

Многие миры Федерации имеют общества разных видов. Расы селятся там, где им нравится.[30]

---

[30] **Таможня (продолжение)**

"Скажите, капитан, вы действительно везете мороженые креветки? Восемьдесят тонн?"

"Да, лейтенант. Мороженые креветки, и больше ничего. Угощайтесь, если желаете".

"Я так не думаю. У меня есть причины считать, что вы везете контрабанду. Я прикажу полностью обыскать корабль. Это займет около трех часов".

"Три часа!", - взорвался я, - "Но меня ждет покупатель. MarchEagle уже в порту, и я потеряю сделку!"

Она холодно усмехнулась, и ее правая рука на всякий случай передвинулась поближе к кобуре. "Вы можете попробовать подкупить меня. В этом случае инспекция займет целый день".

"Что, MarchLines вам заплатили, чтобы задержать меня?" Ее улыбка пропала, и она отрывисто проговорила:

"Нет. Просто обычная проверка, чтобы такие негодяи, как вы, не провезли нервно-паралитический газ или пушки Гаусса крестьянам. Проводите меня на ваш мостик, и я вызову второй отряд инспекции".

"Конечно, лейтенант". Я собирался кое-что добавить, но сдержался. Я чувствовал, что если бы я это сказал, инспекция продолжалась бы вдвое дольше. Тем временем MarchLines были уже в порту, продавая свой груз. Они опять разрушили мои планы. Но у меня была идея…

Капитан Рик Фрэйн, вольный торговец "Сент-Хилари"

Holiday Year: Нулевой год в истории Третьего Империума, введенный Клеоном I для увековечения Империума. Будучи всего лишь деталью реформы календаря, использование нулевого года дает центральную точку отсчета как назад, для лет Длинной Ночи, так и вперед, для будущего Империума.

Реальные преимущества праздничного года невелики: столетия начинаются в году с цифрами 00, а не 01, и количество лет между двумя датами можно определить вычитанием.

В то время было более важным то, что праздничный год был частью кампаний влияния на общественное мнение, которые производили впечатление авторитета Империума на мелкие правительства. Незначительное требование перехода на новый календарь помогало определить, какие из этих правительств были готовы к сотрудничеству. См. *Imperial Calendar*, стр. 39.

Holiday: Первый день года, 001. День светского празднования в память уходящего года, но преимущественно начало нового. В большинстве миров это день отдыха и развлечений, но некоторые культуры празднуют его по-другому, а некоторые вообще не празднуют. Все, кроме самых основных имперских офисов, в этот день закрыты, и большинство миров следуют этому примеру.

Humaniti (бывшее **Humanity)**: Общее название для всех человеческих рас, включая Соломани, Вилани, Жодэйни и других. См. также *Humans*.

Humans: Основная разумная раса, доминирующая в Империуме и нескольких прочих межзвездных сообществах. Люди примерно 5 футов 10 дюймов ростом и весят около 200 фунтов. Происходя от всеядных собирателей, люди обрели разум в ответ на изменение климатических факторов.

Самый необычный аспект Человечества в том, что люди присутствуют на разных мирах, и находятся на различных ступенях развития. Гипотеза Соломани (см.) утверждает, что люди эволюционировали на Терре (Solomani Rim/Sol) из местных животных, а потом были расселены на множестве миров неизвестной силой (ныне считается, что Древними) и по неизвестным причинам. В результате в известном космосе существует и сосуществует множество человеческих рас.

Три наиболее широко распространившиеся человеческие расы – это Соломани (люди с Терры), Вилани (люди с Вланда) и Жодэйни (люди с Жодане). Большинство ветвей человечества могут скрещиваться, но некоторые самые экстремальные варианты не могут. С точки зрения таксономии, все люди входят в семейство Hominidae, и подавляющее большинство принадлежит к виду *Homo*. Соломани и Вилани – *H. sapiens sapiens*, Жодэйни – *H. Sapiens zhdotlas*.

См. также *Ancients, Humaniti, Solomani Hypothesis, Solomani, Vilani, Zhodani*.[31]

---

[31] **Прочие праздники**

Мы не определяли другие праздники в имперском календаре; это оставлено на усмотрение GM'а, который может считать или не считать такие детали важными. В любом случае, у каждого мира будут и свои памятные дни: почтение ветеранов, выигранные и проигранные битвы, религиозные события и так далее.

Неудачное начало дела

Мы заключили сделку. Этот человек, Хальсин, описал мне работу. Я назвал наши расценки. Он поморщился. Мы поторговались. Он передал мне чип с данными в защитном футляре, перегнулся через стол и пожал мне руку…

…и я услышал, как кто-то прошептал: "Давай!" за дверью офиса.

К тому времени, как дверь, выбитая тяжелым сапогом, раскрылась, меня уже не было в кресле – я прыгал в дальний угол комнаты. Прежде чем два человека-головореза освободили дверной проем, я уже приземлился и катился к стене. Мой автоматический пистолет уже покинул кобуру.

Хальсину, двигавшемуся быстро для розовокожего, хватило времени добраться до своего ящика стола, прежде чем они в него выстрелили. Каждый выстрелил по два раза, отбросив моего нового нанимателя назад в его кресло. Он сполз назад, и пистолет, из которого он не успел выстрелить, выпал из его руки.

Они начали поворачиваться в мою сторону, но я не ждал встречи с ними нос к носу. Я выстрелил прямо с пола, всадив дюжину пуль в ближайшего. Его товарищ попытался подойти, чтобы ничто не мешало стрелять, но если он и выстрелил, то промахнулся. Я поразил его минимум дважды, в шею и в голову. Никаких вопросов, и этот готов.

Как и Хальсин. Мой наниматель получил четыре крупнокалиберных пули в грудь. Люди крепкие, но не настолько. Комната воняла кровью и порохом, и мне надо было уходить оттуда. Я закрыл его уставившиеся глаза – у людей тоже есть такой обычай, знаешь? – и вышел из офиса через холл быстрым шагом.

Мне нужно было найти телефон и предупредить остальных, и я не знал, кто может нас искать. В этом деле было что-то большее, чем мне рассказал Хальсин, и во мне росло ощущение, что чип с данными в моем кармане принесет мне кучу неприятностей. Но мы заключили сделку.

Ilelish, Domain of: Домен Третьего Империума, состоящий из секторов Ilelish, Zarushagar, Reaver's Deep и Dalbei.

Ine Givar: Анти-имперская террористическая организация, в основном оперирующая в Домене Денеб, но имеющая отделения по всему Империуму. Об истории и организации этих террористов известно очень мало, но имперские разведывательные службы полагают, что они хотя бы частично финансируются Жодэйни (некоторые ячейки Ине Гивар отрицают это, но другие признают).

Imperial Calendar: Календарь, введенный при создании Третьего Империума в качестве общей реформы календаря. Даты отсчитываются от основания Империума, от "нулевого" года. Даты до нулевого года отрицательны, после него – положительны. Например, Терра изобрела прыжковый двигатель в -2431. Империум был основан в нулевом. Император Стрефон будет праздновать свой Золотой Юбилей в 1121.

Год разделен на 365 стандартных дней, сгруппированных в 52 недели по 7 дней в каждой. Длина дней и недель – наследие Терранского доминирования в период второго Империума. Дни нумеруются последовательно, начиная с 1. Первый день года – праздник, и не относится ни к одной неделе. Например, первый день (Праздник) 1120-го года обозначается 001-1120. Последний день того же года – 365-1120.

Таблица перевода календаря

Январь	1-31	001-031
Февраль	1-28	032-059
Март	1-31	060-090
Апрель	1-30	091-120
Май	1-31	121-151
Июнь	1-30	152-181
Июль	1-31	182-212
Август	1-31	213-243
Сентябрь	1-30	244-273
Октябрь	1-31	274-304
Ноябрь	1-30	305-334
Декабрь	1-31	335-365

Imperial Edicts: Декларации императора, обычно используемые только в особо важных случаях. Имперские Эдикты пронумерованы в порядке их выпуска, и обычно их называют по этим номерам.

Imperial Edict 97: Этот исполнительный приказ открывает путь к использованию "мандатов Империума". Необычно смутный для такого широкомасштабного и мощного эдикта, он тем не менее зарегистрирован во всех Имперских организациях. Текст эдикта занимает 34 страницы, по большей части юридических; если извлечь из него суть, он окажется очень прямолинейным. Он требует, чтобы все служащие Империума способствовали владельцам "мандатов Империума" всеми возможными способами. Только Император обладает правом выдачи таких мандатов.

Похожий эдикт (Имперский Эдикт 3097) предоставляет Эрцгерцогам Империума право выдачи аналогичных мандатов, хотя и ограниченных по длительности и территории.[32]

---

[32] **Ине Гивар**

У каждой империи есть своя оппозиция, вот и у Империума есть Ине Гивар. Когда мы писали некоторые из первых выпусков TNS, нам понадобилось кого-то обвинить во взрыве, и мы придумали банду террористов. Мы продолжали использовать ее время от времени, когда нам были нужны "плохие парни". Имя было просто парой красивых, но ничего не значащих слов.

Ине Гивар часто оказывался в роли козла отпущения. Каждый никудышный преступник и каждая группа недоделанных революционеров предпочитала свалить свои действия на Ине Гивар, и последние брали их на себя, поскольку после этого они казались куда более сильными, чем на самом деле. Более чем на нескольких мирах единственное присутствие Ине Гивар заключается в подпольной ячейке пропаганды, берущей на себя ответственность за акты насилия, совершенные другими группами.

Другая группа террористов, происходящая из Соломани – это Rule of Terra (Власть Земли, стр. 58). Связи между двумя группами являются поводом для многих спекуляций.

Imperial Identity Document: Также известный как Универсальный Идентификационный документ, Универсальный ID, ID-карта и под другими названиями. Регистрационная запись о каждом гражданине, начатая при регистрации рождения и пополняемая по мере времени. Запись содержит полный генетический анализ, полные голограммы тела и головы, сетчатку глаза, отпечатки пальцев и прочую идентифицирующую информацию. Имперская юриспруденция не определяет форму документации, но указывает, какие данные должны быть записаны для различных разумных видов, и как эти данные должны проверяться на всех уровнях технологии Империума. Дополнительную информацию – например, сведения о криминале, медицине и образовании можно записать в переносную форму этого документа. Планетарные правительства на любом уровне технологии могут выпускать хотя бы самую примитивную форму этого документа, состоящую из пластиковой карточки с чипом данных, в котором записаны минимальные данные, с голографическими изображениями, отпечатками пальцев и прочими особенностями на поверхности. Более сложные версии ID могут хранить в своей памяти виртуальное досье и изображать все эти данные в различных форматах.

Хотя, в теории, каждый гражданин должен иметь имперский ID, на практике они нужны только тем, кто принимает участие в межпланетных или межзвездных перелетах. Полные проверки ID – немалое неудобство, и они проводятся только по решению рефери.

Imperial Research Station: Миры Империума представляют широкий спектр уровней технологии. Третий Империум всегда предоставлял своим мирам широкую самостоятельность и очень мало вмешивался в их внутренние дела. Поскольку скорость коммуникаций ограничена так же, как и скорость перевозки, запрос с дальнего мира может занять недели, месяцы или даже годы, прежде чем на него будет получен ответ. Вдобавок, стоимость перевозок между мирами (как по времени, так и по деньгам) ограничивает обмен информацией, перевозку экспериментальных прототипов и прочие действия, лежащие в основе распространения научных знаний.

Многие миры обнаружили, что просто покупать лучшую технологию у соседних миров непрактично. Высокая технология не только дорого стоит, но для эффективного применения требует, чтобы технология была понятной.

Смотрите сами: хотя интегральные микросхемы Технологического Уровня 8 крайне полезны, их нельзя использовать без знания электроники или способности обеспечить поддерживающие схемы, что, в свою очередь, требует знания фотографической обработки и даже выращивания кристаллов. В конце концов, попытка прыгнуть на более высокий уровень технологии просто не срабатывает: надо сначала пройти по нижним ступеням лестницы технологического развития, чтобы попасть на верхние.[33]

---

[33] **В полдень, 062-1120**

Они тряслись через горы целый день, пока езда в ATV не начала казаться перемешиванием в огромном блендере. В конце концов, они преодолели последний хребет, и под ними раскинулся добывающий лагерь.

Сандра хлопнула крышкой люка и глубоко вздохнула, глядя на эту сцену: заранее изготовленные секции базы, ангары для машин и уханье мощных машин. И тела, разбросанные по лагерю, как игрушки, забытые ребенком.

***

С тех пор, как он был здесь в последний раз, прошли годы. В последний раз, когда он видел Хайпорт Стэнли, он с остатками батальона забирался в транспорт, чтобы попасть домой. Они сражались крепко и хорошо, и война была выиграна.

Шестнадцать лет спустя память начала слегка смазываться, но эти лица оставались на краю памяти. Теперь он видел некоторые из них, не потому, что бомба террориста принесла ему медаль и увольнение по причине здоровья. Теперь у него была новая жизнь в качестве медицинского офицера на борту вольного торговца "Арлекин". Но ему не хватало армейской жизни, его старых товарищей. Его подразделения. Он вернулся к иллюминатору со смешанными чувствами.

На что это будет похоже, вернуться в это место гражданским?

***

Скафандр был громоздким и чуть-чуть слишком горячим, перчатки неловко сидели на его руках. В нижней части спины была тревожащая холодная точка, где контроль среды работал неправильно. Данев снял скафандр, пытаясь не смотреть на звезды, пока они вращались в его периферийном поле зрения.

Последнее попадание навсегда разрушило маневровый двигатель. Корабль вращался в космосе без энергии, но это было меньшей из их проблем. Через три часа они войдут в верхние слои атмосферы Авастана, и все их проблемы закончатся.

Вступайте в Службу Разведки, и вы увидите звезды! Исследуйте миры! Знакомьтесь с людьми и чужими расами! Передавайте жизненно важную информацию! Служите Императору! Путешествия и Приключения Для Всех – ни одного скучного момента. По крайней мере, последнее было правдой.

Данев выбросил звезды из головы и продолжал работать.

Независимо от того, что делают отдельные миры, в Империуме есть и другие крупные силы, поддерживающие исследовательские проекты. Такие исследования обычно поддерживаются частными силами (например, по контракту с межзвездными корпорациями), и иногда производятся Имперскими исследовательскими станциями.

Империум финансирует исследования в различных областях. Иногда это попытка повторить технологию, увиденную или обнаруженную в соседних культурах и пока лежащую за пределами возможностей науки Империума. В других случаях исследования ведутся в области, интересующей какую-либо имперскую структуру (например, исследования оружия, расположенного по всей оси корабля, проводимые для Имперского Флота).

Исследования, за которыми стоит Империум, могут углубляться во многие области. Например, это исследования черных дыр (как крупномасштабных, так и миниатюрных), исследование мгновенной передачи материи (пока невозможна), сохранение антиматерии, разработка нового оружия (такого, как дезинтеграционный луч), разработка черных сфер, глубокое сканирование планет, психоистория, предсказание поведения масс населения, генетическая трансформация живых организмов, самосознательные роботы и космические корабли, стасис и путешествия во времени, персональные щиты, передача памяти и полное омоложение.

Имперские исследовательские станции могут располагаться в мирах, нуждающихся в толчке для местной экономики либо в удаленных системах подальше от проблем имперской политики. Множество разных станций может находиться в одном регионе, и одновременно может исследоваться множество различных областей знания. Однако обычно каждая станция строится для одной цели, и используется только для исследований в одной области на протяжении всего времени функционирования. Ее размер, состав персонала, производительность реактора и даже внешний вид зависят от области исследований.

Частные исследования: В таких огромных масштабах, как Империум, часто дешевле дублировать технологию, чем найти ее и лицензировать. Тем не менее, торговля между мирами часто предоставляет новые знания и технологию тем, у кого их еще нет. Если какой-то ввезенный предмет окажется полезным, местные компании могут попробовать получить его технологию для организации местного производства. Местное производство обладает преимуществом, поскольку учитывает местные предпочтения и предоставляет рабочие места. Оно также избавлено от проблем с лицензированием.

Imperial Rules of War: Чтобы смягчить большинство потенциальных ужасов войны, постепенно сформировались "правила войны", как собрание неписаных законов, установленных на основе практики. Они никогда не были официально оформлены, как во избежание обвинений Империума в одобрении войн, так и для предотвращения помех имперскому вторжению, если оно будет признано необходимым.

Основная цель правил – сохранение военного и экономического благополучия. Они дают Империуму право вмешиваться, только если действия местных сил угрожают этому благополучию. По мнению имперских аналитиков, основные источники нестабильности – длительные беспорядки в экономике и излишнее влияние внепланетных сил.

Длительные общественные либо экономические беспорядки происходят, когда регион теряет способность поддерживать довоенный уровень экономической активности.

Излишнее влияние внепланетных сил – еще более расплывчатое понятие. Исторически, Империум терпел войны как выход для накопившегося социополитического напряжения. В таких случаях быстрая война считается лучшей, чем постоянные трения, саботаж, политическая агитация и т.п. Однако, попытка внепланетных сил, таких как чужие правительства или крупные коммерческие предприятия, захватить контроль над делами мира находятся за пределами доводов о "выпускании пара".[34]

---

[34] **Встреча в левой части галактики**

Корабль "**Менайин**" ("Зверинец" для тех, кто знал его команду) – самый странный из странных. Он частично Асланский фрахтер, частично разведчик Дройни и частично имперский вольный торговец. Похоже, какой-то безумец нашел кучу составных частей на свалке и соединил их случайным образом.

Я встречал "Менайин" в разных портах, в основном в левых подсекторах. Его команда похожа на сборище бездомных бродяг, подобранных по дороге: Спортсмен Дройни, пара самок Асланов, один-два Даррианца и несколько имперцев. Команда все время меняется, кроме этого Дройни, которого они зовут Цкилойи. Черт знает, что это значит.

Похоже, они всегда что-то делают в спешке, и всегда что-то ищут. Иногда они сгружают самые странные вещи, которые вы только видели… а иногда замороженные морепродукты или одноразовую обувь, как прочие вольные торговцы. Я никогда их не понимал, да и никто другой тоже. Последний раз я видел их на Арамисе покупающими пару тонн алюминиевой фольги и переносные обогреватели. Ну а **это**-то им зачем понадобилось?

"Помощь" допускается, если она соответствует законному уровню интересов внепланетной организации в делах этой планеты. Например, Империум часто терпел то, что мегакорпорации в ограниченных масштабах тренировали солдат, поставляли оружие и снаряжение и даже предоставляли местным правительствам полностью укомплектованные боевые подразделения. Однако если оказывалось, что основную часть войны ведет внепланетная сила, Империум вмешивался, утверждая, что эта сила использует местные ссоры как повод для агрессии.

Вмешательство Империума также гарантировано, если любая сторона использует или владеет оружием массового поражения – биологическим, химическим или ядерным. Что именно считается оружием массового поражения, никогда не было точно определено, и имперские офицеры обладают широкой свободой действий при наложении ограничений.

Imperial Stationery: За семьей Императора закреплен (как законом, так и обычаем) особый вид ее личных документов. Эти бланки, хорошо известные по всему Империуму вследствие их использования для передачи ежедневных сообщений и присвоения назначений, имеют кремовый цвет, на них выдавлено золотая Имперская Солнечная Вспышка, они снабжены водяными знаками и прочими технологическими средствами защиты. Существуют физические и электронные версии бланков.

Поскольку бланки используются для назначений (даже если выдаются пустыми для офисов на окраинах), все имперские служащие с ними знакомы и легко отличат физическую подделку от настоящего бланка. Электронные версии защищены специальными кодовыми замками и требуют особых ключей, что делает затруднительной подделку даже электронных бланков.

Imperial Sunburst: Символ Третьего Империума, установленный Клеоном (первым императором), когда империя была провозглашена. На картинах он стоит за первым знаменем с желто-золотым солнцем с лучами на черном фоне, представляя звезду G-класса Кэпитола в темном космосе.

В 247-м к Империуму присоединились Элийох (второстепенная нечеловеческая раса). Для нее этот символ не был впечатляющим: зрение Элийох сосредоточено далеко в инфракрасной части спектра, из-за чего они не могут отличить желтый цвет от черного. Поэтому Императрица Порфирия объявила, что символ не будет иметь официального цвета.

Историческое знамя в имперской тронной зале все еще черное с желтой звездой. Имперская Межзвездная Служба Разведки использует красную звезду со вспышкой, Имперский Флот – желтую, Имперская Армия – черную, а Имперский Десант – красно-коричневую.

Imperial Warrant: Инструмент власти, выданный имперским герцогом, эрцгерцогом или императором. Мандат – это рукописный либо электронный документ на имперском бланке, выдаваемый доверенным агентам Империума как способ обойти бюрократию.

Обычно мандат выдается тому, кто выполняет важную миссию для лица, которое его выдает. Миссии могут включать основание колоний в областях, нуждающихся в развитии, принятие военного командования в период кризиса, или единовременное основание новых благородных династий для управления провинциями, пострадавшими от войны либо экономического кризиса.[35]

---

[35] **Краткая история Ziru Sirka, часть II**

Приготовлена для читателей Соломани Подкомитетом Исторических Документов Вилани, Kasiiga University Press, Ishimaga, Vland, 001-1116.

Исследование и Эксплуатация

Между 4400 и 1400 годами до н.э. Вилани разведали, заселили и эксплуатировали практически каждый мир, который нашли. Поначалу их больше интересовали находки и разведка, но за века неумолимо последовало заселение Вилани. Сначала были заселены ближайшие миры, но звездные каталоги лопались от миров, созревших для колонизации и эксплуатации. Бесплодные миры эксплуатировались ради немедленной выгоды; их ресурсы выбирались дотла и насыщали растущую промышленность Вланда.

Населенные миры также эксплуатировались, но более ловким образом. Разведка обнаружила несколько технологически примитивных рас в мирах на расстоянии до 60 парсеков. Ни одна из них не знала межзвездных перелетов, немногие продвинулись дальше железного века. Все они созрели для доминирования Вилани. Вилани ввели свою культуру, свои законы и свое межзвездное экономическое сообщество во всех обнаруженных мирах. Прочие расы редко сопротивлялись: выгоды были слишком велики по сравнению с жертвами, которые им пришлось принести. Помощь (или вмешательство) Вилани понемногу подняли все эти расы на высокий уровень технологии. В культуре Вилани не было понятия "главной директивы", запрещающей вмешательство в местные культуры. Вместо этого, культура и технология Вилани широко раздавались, чтобы развить не-Виланские расы. Ранние завоевания Вилани не были военными – это были более тонкие упражнения в экономическом подчинении.

Продолженние на следующей странице...

Например, Стрефон иногда управляет посредством агентов, а не напрямую через бюрократию Империума. Такие примеры редки, хотя есть причины верить, что таких агентов намного больше, чем кажется. Имперский мандат должен содержать указание, подобное приведенному ниже примеру:

"Кэпитол. Держатель этого мандата действует во благо Империума и Императора. Окажите ему любую требуемую помощь. Стрефон".

Самый последний Имперский Мандат (по крайней мере, из известных широкой публике) был выдан Норрису, Герцогу Реджины, перед самым началом Пятой Межзвездной Войны (см.) и был им использован с большой эффективностью во время этого конфликта.

См. также *Imperial Edict 97, Fifth Interstellar War*.

Interdiction: Имперская практика ограждения миров, находящихся в пределах Империума, долгое время была источником споров между либеральной и консервативной фракциями парламента. Ограждение должно быть одобрено императором или одним из эрцгерцогов, но такое одобрение обычно дается почти автоматически по запросу заинтересованной службы, почти всегда Флота или Разведки.

Принято считать, что Разведка рекомендует ограждение для защиты юной или чувствительной культуры от вмешательства, вносимого торговлей и коммерцией. Считается, что рекомендации Флота более карательные, его обвиняют в использовании ограждений для наказания местных правительств либо для сокрытия своих собственных ошибок.

Огражденные миры классифицируются Обществом Поддержки Путешественников (стр. 35) как "красная зона путешествий". См. также *Red Zone*.

Iolanthe (p. **1052)**: Iolanthe Guuilbataashullibaa Alkhalikoi, Императрица. Иоланта, дочь старшего герцога сектора Gushemege, принадлежащая к одной из благороднейших семей Вилани, вышла замуж за Стрефона в 1079. Ее основная деятельность – сохранение развивающихся культур в Империуме.

См. также *Strephon, Ciencia Iphegenia*.

Iridium Throne: Символ кабинета Императора Третьего Империума. Термин изначально относился к физическому трону, сделанному из иридия, но за прошедшее время приобрел более широкое значение.

Isis (p**.1088)**: Isis Arepo Ilethian, Эрцгерцогиня Илелиша, дочь Эрцгерцога Дюлинора (см.) и Леди Джессики Илефиан. Получила титул Эрцгерцогини 001-1117, наследуя своему отцу, погибшему в предыдущем году. Эрцгерцогиня Айсис родилась в один день с Великой Принцессой Сиенсией Ифегенией (см. стр. 25), и, происходя из придворных семей, они учились в одной школе. Благодаря этому, они стали близкими подругами.[36]

---

[36] **Краткая история Ziru Sirka, часть II (продолжение)**

Появление Бюро

3000-летний период разведки и эксплуатации был, возможно, самым важным в истории Вилани. Но управлять империей диаметром более 60 парсеков трудно любому правительству. К 1480 году до н.э. кораблю потребовалось бы более 60 недель, чтобы пересечь территорию Вилани от одной границы до другой. Было невозможно установить тот внимательный, постоянный контроль, в который верили Вилани, при таких огромных расстояниях. За несколько десятилетий правительство родного мира Вилани основало три подчиненных правительства – Бюро – каждое из которых должно было управлять, защищать и эксплуатировать свою часть территории. Makhidkarun управляла территорией по направлению к галактическому ядру, Naasirka получила территории ближе к Вланду. А Starurshid, управляемое межзвездными торговцами, получило территорию с края галактики.

Каждое Бюро было полноценным межзвездным правительством, действующим ради прибыли, но отвечающим за благосостояние граждан, управление подчиненными и защиту своей территории. Каждое Бюро имело право взимать налоги, вводить законы на своей территории и защищать ее. Флоты Бюро защищали его перевозки и торговлю; его армии защищали свои базы и при необходимости завоевывали новые миры. Соглашение о взаимной поддержке позволяло Бюро обращаться друг к другу за помощью. Но, хоть каждое Бюро и было самодостаточным правительством, управляющим огромным количеством миров, все три номинально подчинялись центральному правящему совету Вланда, Igsiirdi.

Igsiirdi правил Вландом. Он получал дань (или налоги) от Бюро и тратил эти средства на общественные работы на Вланде. Он также распределял новые найденные миры между Бюро. Три Бюро назначали членов Igsiirdi, и фактически он служил форумом, где Бюро могли общаться, взаимодействовать и в конце концов принимать решения, касающиеся их всех.

Jump Dimming: Переход в пространство прыжка и обратно происходит мгновенно во время мезжвездного полета. Следуя старому суеверию Вилани, пилот корабля специально гасит внутренее и внешнее освещение перед прыжком. Исторически эта привычка выросла из необходимости перенаправить большую часть энергии на комптютер и прыжковый двигатель, чтобы двигатель создал правильное прыжковое пространство. Не-Виланские пилоты не следуют этой традиции, которая не является необходимостью на протяжении нескольких веков.

Обычно освещение корабля гасится примерно на 2 минуты. Как только корабль оказывается в пространстве прыжка, оно снова включается.

Jumpspace: Основное понятие межзвездных перелетов: это альтернативное пространство. Прыжок – это перемещение материи из одной точки нормального пространства в другую, путешествуя через альтернативное *пространство прыжка*. Преимущество прыжка в том, что затрачиваемое время практически не зависит от расстояния – примерно одна неделя. Если пройденное расстояние больше, чем можно преодолеть за неделю в обычном пространстве, мы получаем преимущество. Пространство прыжка обеспечивает огромные преимущества. Прыжковые двигатели описываются по расстоянию, которое они могут преодолеть, от Jump-1 (один парсек за недельный прыжок) до Jump-6 (шесть парсеков за то же время).

Теоретически, войти в прыжок можно везде, но возмущения, вызванные гравитацией, приводят к тому, что безопаснее всего прыгать за пределами 100 диаметров от крупных тел вроде звезд и планет. Корабли выбрасываются из пространства прыжка естественным образом, прежде чем войдут в гравитационное поле слишком далеко.

Обычные прыжки занимают 168 часов (плюс-минус 10 процентов), независимо от дистанции. Для тех, у кого нет калькулятора, это составляет от 6 дней 7 часов 12 минут до 6 дней 20 часов и 48 минут.

Иногда прыжок дает сбой. Катастрофические неудачи (называемые "неправильными прыжками") могут уничтожить корабль с командой. Другие неудачи могут уничтожить прыжковый двигатель или послать корабль не в ту сторону. Иногда неправильные прыжки сокращают Jump-6 до Jump-1, или преобразуют Jump-1 в Jump-10, 20 или больше в случайном направлении.[37]

---

[37] **Альтернативные сверхсветовые двигатели**

При желании Мастер Игры может ввести и другие сверхсветовые двигатели, кроме прыжковых (см. стр. 13 и эту), при условии, что они медленнее, чем 1 парсек (3.26 световых года) в неделю. Хотя в истории Трэвеллера таких двигателей нет, она не сильно пострадает от появления любого количества способов межзвездных перелетов, если прыжковый двигатель останется самым быстрым. Мастер может даже ввести радио-быстрее-света, если оно также медленее скорости физических перелетов (хотя это может иметь непредсказумые последствия).

Требуются дальнейшие исследования

"Многие посчитают мое следующее изречение шуткой, но, уверяю вас, что я полностью и абсолютно серьезен: те, кто не сбит с толку теорией прыжков, недостаточно хорошо ее знают. Я завидую тем из вас, кто чувствует, что понимает, что происходит на борту корабля, входящего в пространство прыжка – я сам чувствовал то же самое шестьдесят лет назад, когда был студентом. К концу этого курса вы будете так же озадачены – и так же восхищены – как и все прочие в этой области."

Профессор Чайраа Кхур, лектор по физике пространства прыжка, Университет Реджины

- K –

Kedzudh, Commonality of: Обширное межзвездное правительство в Варггрских Пределах. Сообщество ведет свою историю с 1044, когда несколько планетарных правительств объединились в попытке подавления пиратства. Правительство Сообщества имеет ограниченные права сбора налогов; правительственные организации включают небольшие силы флота/полиции и университет. Отдельные миры сами ведут свои внутренние и внешние дела.

Kirur (Ruupiin/Thirty 1315 B863A03-F): Родной мир и столица Двух Тысяч Миров, межзвездной империи К'Кри. Океаны этой планеты очень мелки, и в мире практически нет вулканической активности, что очень необычно для планеты такого размера. Кирур имеет один большой континент, который был завоеван в доисторические времена ныне правящим кланом. Кирур – одна из самых политически стабильных планет в известном космосе.

K'Kree: К'Кри (которых люди иногда называют "кентаврами") принадлежат к самым массивным из основных рас, и являются единственной основной расой, произошедшей от травоядных. Взрослый К'Кри достигает около 5 футов в холке и между 6 и 7.8 футами, когда стоит на задних ногах. Их вес достигает 1000 фунтов. Они обладают двусторонней симметрией, шестью конечностями и постоянной температурой тела. Они немного напоминают кентавров из древних Терранских мифов, что было замечено ранними человеческими исследователями.

Расположение манипуляционного органа ("ладони") на передней конечности – одно из самых интересных особенностей К'Кри. Комбинированные или хрящевые трубки позволяют их пальцам складываться, как подзорная труба, когда рука используется в качестве оружия. Вытянутые пальцы взаимно противоположны друг другу и "копыту", которое на самом деле лишь продолжение локтевой кости. Рука К'Кри очень гибка, но несколько уступает человеческой в силе хватки.

Подобно млекопитающим, К'Кри покрыты короткой серой или черной шерстью, и оба их пола имеют густую черную гриву, покрывающую голову, шею и часть спины. В отличие от млекопитающих, младенцы питаются частично переваренной и отрыгнутой пищей, а не молоком. Самцы в среднем тяжелее самок на 15-20 процентов.[38]

---

[38] **Правильность**

К'лат'рр нельзя точно перевести, но он дает аромат далеких горизонтов за дикими, непокоренными прериями, где красно-золотые бэкики волнами выпускают цветочно-сладкую пыльцу с легким ветерком, который несет темный, влажный и покалывающий озоном запах недавних гроз, смешанный с влажными и успокаивающими запахами близкой семьи. Разве может такая сцена не взволновать вас, не заставить оба сердца биться от восторга… и правильности?

Правильность… принадлежность… видимо, эти понятия лучше всего описывают К'лат'рр, который утверждает, что все находится на своем месте, в нужном порядке, так, как и должно быть. Старый Терранский певец пел "Господь в своем раю, и в мире все хорошо". Если под "Господом" он понимал Ghik'keeriklk'ak T't'tkahk Xeng Kirr Tkexirr'a, то он великолепно ощутил эту концепцию.

Благородный дипломат K'agzi из миссии К'Кри на Кэпитоле, в интервью, переведенном 227-1110

"У меня плохое предчувствие"

Город был старым, очень старым. Возможно, он принадлежал даже Древним. Здания были низкими и закругленными, как будто строились на века. Между ними росли лозы, ростки и даже деревья. Камень зданий – если серо-коричневый материал, использованный строителями, действительно был камнем – потрескался от бесчисленных лет дождя и ветра.

Кендалл поднял свою винтовку и снова огляделся. В этом месте определенно было что-то чуждое, как будто людям не следовало его видеть. Маариен тоже ощущала это, он мог видеть это в ее глазах. Супруги-профессоры были слишком любопытны, чтобы проявлять осторожность, а Бриндль сбежал пару минут назад, вероятно в поисках, чего бы стащить.

Кендалл тихо выругался, его тренированные инстинкты предупреждали его о невидимой опасности. Его глаза встретились с глазами Маариен, и он увидел ее руку, лежащую на пистолете.

"В чем дело?", - тихо спросил Кендалл, - "Здесь что-то есть", - ответила она. "Откуда ты знаешь?" - "Просто знаю", - сказала она чуть громче.

"Кендалл, я боюсь. Давай найдем остальных и уберемся отсюда". "С удовольствием. Думаешь, мы в опасности?" - "Да. Это место…" - "Что с ним?" - "Оно…голодно", - прошептала она.

Во всех аспектах своей культуры К'Кри очень консервативны. Церемониальные военные подразделения (такие, как телохранители) вооружены тем, что по меркам К'Кри устарело уже несколько веков назад, и правительство К'Кри также существенно не менялось веками (кроме изменений, ставших необходимыми с изобретением космических полетов).

Происходя от стадных животных, обитателей степей, К'Кри страдают от клаустрофобии; они не выносят закрытых пространств. Города К'Кри – это массы низких, широких зданий, всегда одноэтажных, что позволяет видеть солнце. Внутри здания могут разделяться занавесями или гобеленами, но они очень редки. Современные здания содержат стены и крыши из стекла и других прозрачных материалов. Внутренняя вентиляция создает случайный искусственный ветерок в здании для поддержания иллюзии открытого пространства.

К'Кри чрезвычайно общительны. Они никогда не бывают в одиночестве, и если их отделить от прочих К'Кри, они быстро слабеют и умирают. Принятие торговой или дипломатической делегации К'Кри означает принятие всей семьи (одна или большее количество жен, слуг, писцов, ассистентов и т.п.) купца или посла. Значение слова "моё" у К'Кри означает собственность стада говорящего, а не его самого. Для К'Кри уединение и индивидуальность – экзотические и малопонятные термины.

Общество. Общество К'Кри разделено на касты. Эта система – пережиток древних времен, который теперь не вполне соответствует культуре К'Кри, но они держатся за нее, поскольку это традиция. Существуют сотни каст, но различия между ними слишком малы, чтобы не-К'Кри смог их понять. Для простоты, касты делятся на три общих группы: благородные, торговцы и слуги. Семья может вырасти в касте, но это редкий случай.

Низшая каста, слуги, включает фермеров, заводских рабочих, разнорабочих и слуг для всех классов. Следующая каста, торговцы, включает самых обученных рабочих, ученых, инженеров, техников, писцов, правительственных администраторов, а также торговцев и бизнесменов. Благородные – это государственные чиновники (Крурруна и прочие), высшие военные офицеры, дипломаты, главы торговых и промышленных концернов. Одежда благородных обычно украшена намного богаче, чем одежда низших каст.

Каждый самец К'Кри должен отслужить срок в армии по достижении нужного возраста. Воины призываются из всех каст; военное звание каждого определяется его кастой (благородные поступают на службу в качестве будущих офицеров, торговцы – младшими офицерами либо офицерами запаса, и т.п.) Отслужив положенный срок, воин возвращается к своей касте и положению. Воины – единственные К'Кри, которым разрешено носить оружие, и они различаются по своим особенным расширящимся и рогатым шлемам. Они служат солдатами, полицейскими, пожарными и охранниками при дипломатических и торговых экспедициях.

Самки К'Кри не имеют касты, и принимают касту мужа либо отца. У них нет никакой роли в правительстве либо обществе, кроме воспитания детей.

Правительство. Правительство К'Кри происходит от традиционной системы стада. Основная правительственная единица – это стадо, состоящее из тысяч отдельных личностей всех полов, каст и возрастов, руководимых **крурруна** (буквально: боссами), под властью одного владыки степей..

В недавние времена большинству стад были назначены географические места проживания (в городе могут жить несколько стад, либо стадо может получить миллионы гектаров в сельской местности). Количество стад управляется единственным "владыкой владык степей" (обычно правителем планеты), а вся раса управляется "Владыкой Степей 2000 миров".

Календарь. Календарь К'Кри основан на периоде обращения Кирура (родной планеты К'Кри) вокруг Гзанга, его звезды. Один Pimlbigr (год) составляет 439.56 стандартных дней.

См. также *Kirur, Two Thousand Worlds*.[39]

---

[39] **Омерзительно?**

Я всегда задавался вопросом, не связана ли ненависть, испытываемая многими гражданами Империума к К'Кри, с отвращением и омерзением от их способа кормления детей. Я просмотрел материалы, все стандартные ссылки уклончивы, но, если сказать просто, они срыгивают то, чем кормят своих детей.

А теперь скажите – разве это более омерзительно, чем многое из того, что едите вы, Терране? Кто-нибудь из вас знает, что такое на самом деле мед? В следующий раз подумайте об этом хоть немного, прежде чем катить бочку на бедных К'Кри!

Юморист Антон Вильсон Пеале III

Kuzu (Dark Nebula/Kilrai' 1919 A876986-E): Родной мир расы Асланов и столица Асланского Хиерата.

- L –

Lair (Provence/Grnouf 2402 A8859B9-F): "Родной мир" и столица Варггрских Пределов. В отличие от таких миров, как Терра, Вланд, Жодане, Кузу или Кайрур, Лэйр никогда не значил ничего особенного для умов и сердец Варгров. Он был объединен лишь недавно; некоторые части планеты до последнего времени оставались независимыми – что необычно для родного мира основной расы.

Lancia: Культурный регион в секторе Gushemege Третьего Империума. Эта зона была сильно опустошена в период Кампаний Умиротворения Вилани, а потом заново заселена из сектора Вланд в соответствии со специальной программой, финансируемой Макхидкаруном.

Lanthanum: Лантан – редкоземельный элемент, первый из металлов внутреннего перехода. Крайне важен для построения внутренних колец межзвездных прыжковых двигателей.

Lesser Rift: Широкая область пространства с очень низкой плотностью звезд ниже основного региона Третьего Империума. Разлом – серьезное препятствие для межзвездных перелетов, поскольку он ограничивает прыжки через Пустое Место. Меньший Разлом "меньший" только по сравнению с Великим Разломом слева от Империума.

Меньший Разлом, как и Великий, обеспечивает долговременную безопасность Третьего Империума, ограничивая доступ к его границам.

Llellewyloly: Разумная раса, живущая на Junidy (Spinward Marches/Aramis 3202 B434ABD-9). У Ллеллевилоли пять многосуставчатых конечностей, которые могут действовать как руки или ноги; основные органы чувств также расположены на конечностях. Сферическое центральное тело покрыто длинными грубыми волосами. Многие особенности тела – это адаптация к огромной разнице температур дня Junidy.

Ллеллевилоли имеют сложное общество со многими измерениями социальной иерархии; одна и та же особь может обладать высоким статусом в одной ситуации и низким в другой, и совершить ошибку в отношении правил приличия – серьезное дело.

Loeskath: Второстепенная человеческая раса из сектора Gushemege; известна только по древним записям Первого Империума. На ранних шагах Первого Империума культура Лоэскаф через третьи руки впитала множество знаний и технологий Вилани и основала небольшую империю, которая на пике своего могущества занимала большую часть своего подсектора.

Около 5400 лет назад, консолидация Вилани разрушила Империю Лоэскаф и включила эту цивилизацию в основное течение культуры Вилани. Агрессивные и любящие войну, Лоэскаф сопротивлялись, но в конце концов были полностью сокрушены. От их культуры остались только военные записи Вилани и сказания нескольких миров этого региона.[40]

---

[40] **Краткая история Ziru Sirka, часть III**

Приготовлена для читателей Соломани Подкомитетом Исторических Документов Вилани, Kasiiga University Press, Ishimaga, Vland, 001-1116.

Несмотря на то, что территория Вилани в 1480 году до н.э. составляла 60 парсеков в диаметре, их влияние ощущалось далеко за пределами установленных границ. Народы окраин сферы Вилани получили преимущества технологии Вилани, не будучи подчинены их правительству. Многие из таких народов получили технологию прыжкового двигателя и исследовали территории, до которых не долетали исследователи Вилани. Конфликты между Вилани и этими независимыми народами были неизбежны.

В 909 году до н.э. Вилани разработали двигатель Jump-2 и могли путешествовать прямо на миры, удаленные на 2 парсека. Более того, из-за случайностей в расположении звезд, многие маршруты Jump-2 занимали менее половины времени, чем сравнимые машруты Jump-1.

После 909 до н.э. корабли Вилани были минимум вдвое быстрее, и их стратегическая мобильность резко выросла. Вилани тщательно охраняли секрет двигателя Jump-2 тысячу лет: двигатель предоставил им оружие, необходимое для контроля над остальной частью вселенной. В 880 до н.э. Igsiirdi (выражая волю Бюро) объявил Войны Консолидации и направил все силы Вланда на подчинение многих государств на окраинах Империи Вилани.

Продолжение на следующей странице…

Longbow: Сокращение для "Long Baseline Observation Window" (Окно Обзора Дальней Линии Снабжения), название системы, созданной в 80-х для слежения за ядром галактики и исследованиями Жодэйни в этом направлении. Проект Лонгбоу, самая большая из созданных установка апертурного синтеза, был засекречен Империумом с самого начала, но недавно его рассекретили. Лонгбоу был создан для слежения за экспедициями Жодэйни в сторону ядра, и после нескольких десятилетий сбора и классификации данных смог измерить активность перемещения кораблей Жодэйни по оси ядра. Поскольку данные сенсоров распространяются со скоростью света, слежение идет не в реальном времени. Чем глубже в сторону ядра "смотрел" сенсор, тем более старыми были полученные данные.

Приемная панель Лонгбоу находилась на Depot/Lishun (1219 Lishun) как часть растянувшейся базы Имперского Флота, что способствовало его скрытию. Приемная панель была диском из миллиардов связанных приемных элементов диаметром 26 миллиардов миль. Этот приемник достигал разрешения в 33 угловых секунды на расстоянии 1500 парсеков на длинных инфракрасных волнах, и примерно полметра в видимом свете (то есть, мог обнаруживать объекты, большие 1.5 футов по наименьшему измерению, и мог различить два таких объекта, расположенных не ближе 1.5 футов друг от друга).

По заявлениям службы связи с общественностью Имперского Флота, приемник был разобран при закрытии проекта. Постоянно циркулируют слухи о втором проекте Лонгбоу.

Long Night (-1776 – 0): Период почти всеобщего хаоса, последовавший за крушением Правления Человека (см.) Длинная Ночь продолжалась до основания Третьего Империума в 0 году Клеоном Жунасту. См. также *Twilight, Third Imperium*.

- M –

Main: Любая группа систем, образующая цепь миров, достижимых прыжками Jump-1. Такая группа образует "коридор", позволяющий кораблям Jump-1 достичь любого мира в цепи.

В Империуме есть много таких групп. Самые важные примеры включают Spinward Main в Spinward Marches, Виланский Мэйн с центром в секторе Вланд, Силеанский Мэйн в секторе Ядра и Мэйн Антареса, начинающийся в секторе Антареса.

Major Race: Условное деление рас, основанное на достижениях каждой разумной расы. Основными считаются расы, сами достигшие межзвездных полетов (разработавшие прыжковый двигатель), остальные считаются второстепенными. К нашему времени, основными расами считаются Человечество (Жодэйни, Соломани и Вилани, но не прочие), Асланы, Рой, К'Кри, Варгры, Древние и Дройни.

Раса Суэррат (человеческая) считается второстепенной, поскольку их метод межзвездных перелетов использовал корабли поколений. Аналогично, Геони (Geonee) сначала считали основной расой, но их разработка прыжкового двигателя была основана на найденном артефакте Древних, а не на собственных разработках. Геони оспаривают этот вывод и считают себя основной расой, хотя с этим мало кто согласен.

Было показано, что Дройни являются основной расой, поскольку сейчас известно, что они разработали прыжковый двигатель еще в -7000 году. Однако теперь они не строят прыжковые двигатели в больших количествах (есть несколько торговцев Дройни), и большинство их по собственному желанию остается в своих разбросанных системах.

Mercenary: Удаленное центральное правительство Империума обладает огромной промышленной и технологической мощью, но из-за огромных расстояний не может осуществлять полный контроль во всех точках своих огромных владений.[41]

---

[41] **Краткая история Ziru Sirka, часть III (продолжение)**

С завершением этих войн в 476, Вилани почти утроили свои владения. Консолидация внесла серьезные изменения в характер общества Вилани. Перед ней, оно предпочитало мирное расширение, по мере ассимиляции соседних миров в торговое сообщество Вилани и их включения в Виланское общество. Теперь, военная сила и превосходящая технология использовались для насильственного подчинения всех соседних народов. За следующую тысячу лет Вилани завоевали весь цивилизованный космос и поглотили всех – врагов, союзников и нейтралов. Их преимущество в Jump-2 практически гарантировало их победу в Войнах Консолидации. Igsiirdi координировал усилия между Бюро, делил задачи поровну и предотвращал чрезмерную экспансию. Он также передавал завоеванные территории тому или иному Бюро, хотя обычно Бюро договаривались об этом еще до захвата. Igsiirdi управлял поглощением завоеванных государств. Они продолжали существовать как подчиненные государства, но быстро интегрировались в общество Вилани. Расы, не способные занять место в обществе Вилани, были жестко ограничены.

Продолжение на следующей странице…

Предоставление обширного самоуправления позволяет планетарным правительствам выбирать свои формы правления, создавать и поддерживать военные силы для местной безопасности, проводить и следить за исполнением законов, касающихся местных вопросов, и регулировать коммерцию (в определенных пределах). Защита является совместной задачей для местных сил, укрепленных базами имперского флота, занятых крайне профессиональными войсками.

Конфликты местных интересов часто разрешаются силой оружия, а силы Империума, неспособные вмешаться в больших количествах, закрывают на них глаза. Имперские силы могут выступать в качестве полицейских, но не рискуют при этом своей основной целью – защитой имперских владений. Только в тех случаях, когда местные конфликты угрожают безопасности либо экономике региона, Имперские силы проявляют активность, и тогда они действуют с ошеломляющими силой и скоростью.

При таких обстоятельствах наемные солдаты пользуются большой популярностью. Терпимость, проявляемая силами Империума, сделала возможными наемные военные силы. Имперская политика разрешает рынок военных сил для тех, кто может их себе позволить; один из доводов в поддержку этой политики – то, что наемные войска проще контролировать, если они выйдут за рамки, по сравнению с националистическими или политически убежденными войсками. См. *Good War*.

Minor Race: Разумная раса, которая не изобрела прыжковый двигатель своими усилиями. Такая классификация верна для большинства рас. Со многими из них вступили в контакт до того, как они достигли технологического уровня, позволяющего даже думать о прыжковых двигателях, что навсегда создало предвзятое мнение об их способностях.

В самом деле, шока от подобной классификации и понимания ее распространенности в межзвездном обществе часто достаточно, чтобы низвести расу до постоянной роли владельцев магазинов и клерков. Некоторые расы подчиняются, другие яростно сопротивляются классификации. То, что классификация неформальна, условна и действует в интересах сильных рас, делает сопротивление сложным, если не безнадежным.

Moot: Единственный имперский совещательный орган. У него мало власти, и она редко применяется. В теории, Собрание включает всех дворян Империума от барона и выше, но большинству из них неудобно посещать Кэпитол, и за них голосуют другие. Один влиятельный дворянин может распоряжаться целым блоком голосов.

Технически, Собрание – высший орган Империума, но его власть крайне ограничена. На практике, оно дает Императору советы, а он мудро к ним прислушивается. Одно из прав Собрания – роспуск Империума. Когда это право используется, сражающиеся фракции вынуждены пойти на компромисс.

Если император умирает, отрекается или становится непригодным, Собрание становится важным в качестве органа, утверждающего нового императора. Оно обладает властью проверять способности и документы претендента на престол и, в особых случаях, отказывать ему.

Заседания Собрания проводятся в Шпиле Собрания высотой 5741 фут – самом высоком здании Кэпитола. По традиции, только Шпиль может возвышаться над Имперским дворцом, высотой 2.5 мили. Лифты с гравитационными компенсаторами доставляют гостей на верх Шпиля за 18 секунд. На верху находится Высшее Собрание, где избранные комитеты обсуждают самые важные дела. [42]

---

[42] **Краткая история Ziru Sirka, часть III (продолжение)**

Великая Звездная Империя

Широкая колонизация Вилани проходила с 700 до н.э. до 521. Последняя Война Консолидации закончилась в 476. Вланд расширялся до тех пор, пока на его границах отставались незахваченные цивилизованные государства. Теперь за его границами были только нецивилизованные миры и пустые системы.

В 476 Igsiirdi провозгласили Ziru Sirka, и с этого момента начинается календарь Вилани. Мир, навязанный этим Империумом, длился почти 1200 лет, но Вилани и подчиненные ими расы заплатили за него неизмеримую цену. Сначала Ziru Sirka не имела императора. На 10 лет председатель Igsiirdi (избранный советом пожизненно) был *ишимкаруном* – теневым императором, принимавшим или отвергавшим решения совета. Он правил, выпуская воззвания и никогда не появляясь на публике. С его смертью Igsiirdi выбирал следующего из своих членов.

С культурной зрелостью Ziru Sirka достигла вершин космической дипломатии. Были тысячи подчиненных рас, находящихся под защитой или патронажем Вилани. Стабильность повысила уровень их технологии, уровень жизни и торговли. К пику могущества (1000 год) Первый Империум насчитывал 15.000 миров (включая завоеванные, заселенные районы, от "местных" до "правительства сектора", и продолжающуюся колонизацию исследованных планет).

Monadium: Непробиваемый зелено-голубой металлический сплав, использованный Древними в качестве основного строительного материала на Antiquity (Corridor/Ian 0816). Все попытки определить его состав провалились; некоторые эксперты считают, что в него входит титан. Даже современное плазменное и термоядерное оружие не может пробить этот сплав, и ни один из известных процессов не может его обработать, расплавить или изменить. Красить его можно, но краска плохо держится, и через несколько недель отваливается.

- N –

Naval Base: Порт, предназначенный для поддержки, ремонта и снабжения военных кораблей. Планетарные службы обычно предназначены для кораблей до 1000 тонн, более крупные обслуживаются на орбите. База флота имеет несколько частей. Типичная база состоит из орбитальных посадочных площадок, наземных посадочных площадок, секции обслуживания и административной штаб-квартиры.

Посадочные площадки – место, где корабли могут провести как день, так и месяцы. Все площадки включают средства дозаправки из баков хранилища либо заправочными кораблями.

Секции обслуживания на различных базах флота могут быть разными. Там, где их задачи могут выполнять верфи местных космопортов, они невелики, и починка с модификациями производится по контракту в космопорту. Там, где подобных служб нет, база флота может иметь большую секцию обслуживания, способную выполнять существенный ремонт и поддержку. По необходимости обслуживание производится на поверхности планеты либо на орбите.

Административная штаб-квартира выполняет ежедневные операции на базе и всю бумажную работу (включая распределение фондов, персонала, и оплату контрактов на ремонт и обслуживание).

База флота – не тактическая единица. У нее нет своих боевых сил, и она не управляет даже местными ботами защиты системы (у которых есть своё командование). База флота отвечает за обслуживание флота и его поддерживание в оптимальном для его боевых задач состоянии.

Naval Depot: Депо служат центрами усилий флота: они обеспечивают все потребности флота, включая постройку и ремонт кораблей, создание и тестирование новых прототипов. Депо обычно занимает целую систему. Там достаточно служб, материалов и персонала для починки и заправки большей части флота в любой момент. Депо может быть изолировано от внешних контактов на годы без отрицательных последствий. Поскольку депо занимает большую часть системы, там нет разницы между орбитальной и наземной посадкой.

Основная задача депо в мирное время – разработка и тестирование кораблей. Поэтому в каждом депо есть крупный штат архитекторов флота и специалистов по строительству кораблей.

В военное время депо служат центрами ремонта и снабжения флота. В случае опасности верфи депо могут экстренно строить военные корабли.[43]

---

[43] **Краткая история Ziru Sirka, часть IV**

Приготовлена для читателей Соломани Подкомитетом Исторических Документов Вилани, Kasiiga University Press, Ishimaga, Vland, 001-1116.

Стагнация

Культура Вилани достигла стабильности за счет стагнации. Поддержка централизованного контроля над такими огромными владениями привело к застыванию культуры. Три Бюро становились все более и более похожими. Старая культура Вилани, развившаяся при Первом Империуме, твердо придерживалась жесткой кастовой структуры. Во всех трех Бюро распространилось наследование должностей. Каждый гражданин имел определенное ему место во вселенной, и его долгом было придерживаться этого места. Общество не могло позволить каждому делать то, что ему хочется.

Ziru Sirka вошла в длительный период упадка около 1500. Многие подчиненные расы начали упрямиться, недовольные навязанной им культурой Вилани. Мощь империи убывала, и Ziru Sirka больше не могла позволить себе захват новых космических государств. Пока не было внешних угроз, Империум был в безопасности. Но, несмотря на все усилия, технология утекала через границы и помогала новым государствам, развивающимся вне контроля Вилани. Во многих местах вдоль границ они представляли серьезную угрозу. Некоторым удалось отторгнуть небольшие участки Империума, другие ему удалось сокрушить.

Продолжение на следующей странице…

Поскольку депо, очевидно, очень уязвимо, оно отлично охраняется. Чтобы воспрепятствовать несанкционированным кораблям входить в систему и покидать ее, применяются огромные массивы входных и выходных кодов. По всей системе расставлены контингенты морской пехоты и ботов защиты системы, которые всегда готовы к действиям.

В секторе обычно не больше одного депо флота. Они размещаются в системах, расположенных достаточно близко к предполагаемому месту военных действий, но не слишком близко, чтобы не подвергаться опасности захвата.

Nobility: Основа межзвездного правительства Империума. Империуму нужны дворяне, от рыцаря до эрцгерцога, для формирования "вертикали власти и ответственности" от Императора к людям (стр. 9)

Nth Interstellar War: Любая из неопределенного количества межзвездных войн между Земной Конфедерацией и Первым Империумом в период между -2408 и -2219.

Первая Межзвездная Война (с -2408 по -2400) была первым столкновением между Террой и Вландом. Мир, последовавший за сражениями, был кратким и неустойчивым. Войны со второй по седьмую отличались взаимными обменами территорией, преимущественно в подсекторах Дингир и Сол. Со стороны Вилани эти войны велись только силами, доступными губернатору провинции; центральное правительство было слишком занято другими проблемами. Это было большой удачей для землян, ведь у Вилани даже в этот период было достаточно сил для быстрого сокрушения врагов, если бы эти силы были применены.

Восьмая Межзвездная Война сломала тупиковую ситуацию: земляне взяли Дингир и двинулись дальше. Император наконец обратил на них внимание и отправил крупные силы флота, но время было уже упущено. Изобретение землянами двигателя Jump-3 привело к сокрушительной победе Терры в Девятой Межзвездной Войне, и заставило Вилани отступить из большей части Края Соломани. После этого земляне практически постоянно наступали.

За века, прошедшие после войн, академические круги не достигли согласия о датах начала и конца этих конфликтов. Все они несколько раз прерывались прекращениями огня или периодами неустойчивого мира (на самом деле, новая война часто начиналась на границах еще до того, как сведения о заключении мирного договора достигали столиц). Периоды военных действий объединяются или разделяются в зависимости от точки зрения каждого историка, и то, что один из них считает одной войной, для другого может быть двумя или больше. Ситуация еще более усложняется недостатком сведений о некоторых годах. Для простоты, было решено обозначить все войны как "N-ная Межзвездная Война" с неопределенным N. Многие исторические тексты обозначают так все войны, кроме первой.

N-ная Межзвездная Война (с -2235 по -2219) закончила серию распадом Первого Империума, под влиянием не только Терранских побед, но и его веса, возраста и загнивания. Земляне быстро оккуировали оставшуюся территорию Вилани. См. *First Imperium, First Interstellar War, Rule of Man*.[44]

---

[44] **Краткая история Ziru Sirka, часть IV (продолжение)**

Распадающаяся Империя

Около 1800 даже изнутри было ясно, что жесткая культура Вилани была, в сущности, хрупкой. Новые правительства "откусывали" все большие куски территории, часто при поддержке местного населения. Структура Виланской культуры разлагалась. Чиновники на окраинах начали подделывать свои отчеты, вместо того, чтобы сообщать начальству правду. Просьбы о помощи и поддержке дорого обходились чиновникам, и они просто докладывали об успехах. Тем временем местные губернаторы начали нанимать и снаряжать "варваров" из-за границы для личных политических игр. Гражданские войны, бунты и восстания происходили все чаще и чаще.

Империум использовал дипломатию, чтобы натравить одного врага на другого, если это было возможно. Но за века он все-таки потерял многие территории, особенно вдоль верхней и правой границ. Потеря обжитых, цивилизованных территорий обозначила начало падения Ziru Sirka.

Около 2100, похожие на волков варвары-Варгры начали грабить цивилизованные территории Империума, лежащие со стороны ядра. До 2800 флоты Варгров оказали существенное влияние на отступление Империума с этих территорий. Другие пограничные территории восстали, и даже внутренние кое-где потребовали самоуправления и менее жесткого контроля.

Именно в этот момент распада империи произошел первый контакт с Террой. В 2097 земные разведчики обнаружили Вилани на Звезде Барнарда. Разумеется, земляне были очень удивлены, когда узнали, что кто-то еще владеет звездами. Империум, со своей стороны, посчитал землян еще одной варварской расой, не имеющей особого значения.

- O –

Octagon Society: Созданное в 342, Общество Восьмиугольника было первой крупной операцией помощи попавшим в беду космонавтам в Spinward Marches. На протяжении 150 лет группа процветала на общественных пожертвованиях и доходах от налогов; затем, в конце 400-х, оно потерпело крах, с возникновением скандалов насчет качества убежищ и размещения некоторых фондов.

Убежища Общества обычно были восьмиугольными. На крупных мирах были большие ночлежки, а на пограничных или незаселенных – мелкие убежища от погоды. Восьмиугольные здания все еще можно встретить на разных планетах, хотя ни одно из них больше не используется как убежище для попавших в беду путешественников.

Общество Восьмиугольника было распущено в 499, и все его имущество продали с аукциона.

Oort Cloud: Сферическая оболочка вокруг большинства звезд, содержащая множество мелких тел и кометного материала. Типичное облако Оорта имеет размер от 0.5 до 1 светового года от звезды и массу, примерно равную массе Земли – то есть, его плотность очень мала. Основные составляющие комет – лед и пыль ("грязные снежки"). Иногда тела в облаке Оорта меняют свои траектории из-за столкновений или под влиянием других звезд на орбиты, проходящие возле звезды; они образуют видимые кометы. Облако Оорта вокруг Терры названо по имени обнаружившего его земного астронома Яна Оорта, и во времена Второго Империума этот термин был применен и к другим системам.

Outworld Coalition: Традиционное название воинственных групп, объединившихся против Империума в Первой и Второй Пограничных Войнах. Часто применяется к любому союзу, угрожающему Spinward Marches и имперским территориям слева от Великого Разлома.

Настоящая Коалиция Внешних Миров образовалась в начале 500-х по наущению Консулата Жодэйни. Симпатии Варгров колебались, но память об имперских кампаниях против нескольких Варгрских государств в Коридоре убедила некоторых вступить в Коалицию. Жодэйне, как главный партнер, предоставляла военную помощь и поддержку (включая техников и советников). Несмотря на то, что некоторые государства Варгров выделили персонал и подразделения флота, другие Варгры остались нейтральными либо присоединились к Империуму.

Ранняя история коалиции была постоянной борьбой за организацию: Жодэйни постоянно занимались установлением Варгрских правительств и их поддержанием у власти. Они хотели, чтобы Варгры напали на верхний край Spinward Marches, особенно на подсекторы Реджина и Арамис, пока основные силы с Жодэйне не захватят подсекторы Cronor и Jewell. Варгрская часть нападения привела к тягостному провалу, из-за которого коалиция развалилась.

Внутренние перевороты Империума (Гражданская Война), последовавшие за Первой Пограничной Войной (тогда называвшейся просто Пограничной) обнажили долговременную слабость Империума, и после пятилетнего перерыва Коалиция Внешних Миров была возрождена. Выбрав момент, обновленная коалиция снова атаковала Marches, на этот раз захватив части подсектора Jewell. Хотя Варгры и на этот раз не захватили территорий навсегда, в целом их эффективность значительно повысилась.

Традиционно, пограничные войны в Spinward Marches включают коалицию Жодэйни и нескольких Варгрских государств. Иногда к коалиции также присоединяются Миры Меча (Sword Worlds).[45]

---

[45] **Система Реджина**

По имперскому обычаю, система обычно называется по имени своего важнейшего мира, а не звезды. Почти всегда именно этот мир содержит космопорт системы (хотя в ней могут быть и другие, меньшие, порты и базы).

Система Реджина, столица Spinward Marches, содержит три звезды – главная Люсор и ее спутник-карлик Спек образуют основу системы, а Дэйрида кружится по орбите около 5000 А.Е. Реджина – всего лишь один из семи миров в системах с пригодной для дыхания атмосферой, и одна из четырех пригодных для обитания планет в зоне Люсора, на орбите газового гиганта Ассинибойа. Обладая лучшими условиями, она была заселена первой (в 75 волной экспансии Третьего Империума) и вскоре доминировала над системой. Она быстро стала торговым центром Spinward Marches и была объявлена столицей своего подсектора, когда он присоединился к Империуму в 250-м.

Система Дэйрида оказалась куда менее гостеприимной, и эксплуатируется лишь минимально. Там есть военный аванпост и пара мелких поселений, предназначенных для разведки и добычи имеющихся ископаемых.

В этой системе три звезды, восемь планет и 17 спутников. Больше всего населения на Реджине; ее собратья-спутники Brumaire и Harcourt (а также несколько меньших миров) тоже были колонизированы. Относительно бесплодная система Дэйрида содержит пару научных и технических станций разведки и небольшую военную базу под контролем Флота.

Большинство планет, вращающихся вокруг Люсора (главной звезды) названы в честь людей и мест, ассоциируемых со Св. Региной. Миры, вращающиеся вокруг Дэйриды, названы на Виланском языке в честь знаменитых писателей Вилани.

- P –

Pacification Campaigns (76-120): Серия экономических, дипломатических и военных операций, имевших своей целью заставить вступить в Империум те миры, которые сопротивлялись первым попыткам их присоединения. Хотя эти кампании были преимущественно экономическими и дипломатическими, Империум не отказывался применять силу, если мирные методы не срабатывали. Имперские боевые флоты и наземные силы редко терпели неудачу, если их приводили в действие.

К 120-му кампании умиротворения закончились, и с ними закончилась начальная фаза расширения Империума. Были проведены четыре отдельные Кампании Умиротворения, каждая эрцгерцогом Империума. Кампания Умиротворения Вилани была нацелена на части секторов Dagudashaag и Gushemege. Кампания Умиротворения Илелиша была нацелена на район Darmine. Антаресская Кампания Умиротворения поразила большую часть сектора Lishun. Силеанская Кампания Умиротворения действовала в секторах Delphi и Fornast.

Peerage: Иерархия дворян в Империуме.

Phoenix Project: Раскрытый заговор партизан Соломани на Терре с целью уничтожения имперских сил, оккупирующих Терру. Имперская разведка сообщила о проникновении в командование проекта в 1045, за чем последовало разглашение его планов и разрушение его структуры.

Проект "Феникс" предположительно появился в последние годы Войны Края Соломани (990-1002), когда лидеры Соломани увидели возможность поражения и захвата своего родного мира наступающими имперцами. Говорят, что проект состоял из двух частей: заранее размещенных тайников военного снаряжения для будущего восстания и постоянной программы тренировки партизан.

Тайники были скрыты во многих различных местах на Терре, так, чтобы исключить их случайное обнаружение на долгие годы. Каждый тайник содержит большие количества оружия, боеприпасов, машин и медикаментов, и все это для разных уровней технологии, чтобы помочь независимо от технических знаний повстанцев. Знание расположения каждого тайника было доверено одной местной семье. Эти семьи должны были образовать ядро партизанских сил при начале восстания. Крупные имперские антипартизанские мероприятия в 1040-1045 были направлены на обнаружение и уничтожение тайников, и на аресты семей, знающих секрет их расположения.

Постоянные слухи о еще двух аспектах проекта – Лямбда (ключевое слово, по которому должно было начаться восстание) и Омега (подкрепление восстания Соломани с других миров) – были отметены имперскими официальными лицами как не имеющие под собой оснований.

Многие историки считают, что размеры заговора были сильно преувеличены имперскими властями, а на самом деле это был не более чем чрезмерный оптимизм лидеров Соломани. В любом случае, Проект "Феникс" больше не угрожает безопасности Империума, если вообще когда-то угрожал.

Postal Union: Группа политических единиц, в большей или меньшей степени договорившаяся с целью коммуникации между гражданами, предприятиями и правительствами.

Почти все звездные системы являются членами одного или другого почтового союза. Правительства общаются вдоль своих границ для обеспечения эффективной коммуникации между ними. Члены почтового союза пересылают почту через свою территорию (разумеется, на это могут повлиять нужды органов безопасности, акты войны и т.д.) по указанным адресам. В среднем коммуникация проводится со скоростью самых быстрых доступных перевозок, что означает 3-4 парсека в неделю.[46]

---

[46] **Проект "Феникс"**

Идея Проекта "Феникс" выросла из необходимости иметь в одном приключении то, что Марк называет "тягой" – то, что персонажи будут искать на протяжении приключения. В данном случае целью было нахождение одного или нескольких тайников с оружием и материалами, чтобы поддержать восстание заговорщиков Соломани против Империума. Это представляет что-то, за чем персонажи охотятся, и в процессе этой охоты их можно втянуть в настоящее приключение по линии повествования. Никто не собирался использовать само восстание как источник приключений, но возможность существования такой базы снабжения вековой давности покорила многих игроков.

Psionics: Преступное использование ментальных сил для манипуляций материей, энергией либо для коммуникации. Продемонстрировано, что мозг (как человеческий, так и нечеловеческий, сознательный или бессознательный, разумный или нет) обладает некоей способностью действовать без физических средств. Стремиться к тренировке этих способностей – преступное деяние для частного лица.

До -1000 года в большинстве регионов псионику мало изучали, кроме неорганизованного уровня (парапсихология, оккультизм, спиритизм и т.п.) Она была известна и использовалась Жодэйни, а также несколькими второстепенными расами, но ни в коем случае не была широко распространена.

Однако во время Длинной Ночи многие расы (люди и прочие) обратили внимание внутрь себя. В результате многие начали серьезные исследования в области псионики, которые многое открыли в эмпирической природе этого феномена, хотя его принципы были и остаются мало понятными.

Тем не менее, несмотря на научное подтверждение псионики, она оставалась "глухой" наукой примерно до 650, когда она испытала невероятный взрыв популярности. В Империуме псионика достигла вершины во второй половине 700-х. Однако, в 790-х ее популярность была уничтожена с обнародованием скандалов в Псионических Институтах; результатом было Подавление Псионики (800-826), заставившее общественное мнение отказаться от поддержки псионики.

Psionic Institute: Любая секретная организация, предназначенная для нелегальной тренировки частных лиц использованию псионических талантов. Активные имперские кампании, направленные на уничтожение Институтов, продолжались около 200 лет.

Подобные организации существовали еще до выхода в космос, но они получили широкую известность только во время Длинной Ночи, когда воспроизводимые научные открытия сделали псионику преподаваемой наукой, которой можно было обучаться.

В период имперского антебеллума псионические институты были редки, и создавались только в считанных разбросанных мирах, имевших, по каким-либо причинам, необыкновенно высокий процент псионических талантов либо поощряющих развитие псионики по социальным, политическим или коммерческим причинам. В годы после Гражданской Войны институты были огранизованы в большинстве густонаселенных миров Империума.

"Псионический Институт" – это общее название; каждый институт был организован и управлялся независимо. Обычно Институты поддерживались только той частью населения, которая обладала психическими талантами; поскольку их доля была мала, Институты выживали только на густонаселенных мирах (с населением не менее миллиарда).

Во время подавления псионики лицензии Институтов были отняты, а личности, обладавшие талантами, преследовались. В некоторых случаях такие личности бежали на другие миры под другими именами; в других целые семьи мигрировали в Консулат Жодэйни или в другие места за пределами Империума.

После подавления псионики теоретически не должно было остаться психических институтов. На практике, однако, ходят слухи, что подпольные иституты все еще действуют во многих мирах.

Psionic Suppressions (800-826): Между 772 и 798 серия финансовых, этических и моральных скандалов, связанных с Психическими Институтами, повернула общественное мнение против них. В то же время стало известно, что немалая доля Институтов находилась под контролем Консулата Жодэйни.[47]

---

[47] **Псионика**

Пси-способности были важнейшей темой научной фантастики с самого появления жанра, и создатели Трэвеллера почувствовали, что она заслуживала внимания. Мы решили, что слишком широкое использование психики сделает наше Имперское общество слишком отличающимся, чтобы абсолютному большинству игроков это понравилось, но в то же время мы хотели показать, какое влияние такие силы могут оказать на общество (и мы знали, что если мы включим эти силы в игру, каждый игрок захочет их иметь). Нашим решением для достижения этих противоречащих друг другу целей было создание двух обществ, в одном из которых психика была обычной (Жодэйни) и другим, где она случалась, но нечасто (Империум).

Доведение психики до уровня преступления в Империуме дало каждому персонажу, хотевшему получить преимущества психических сил, соответствующий недостаток: вас преследует большая часть населения. Если, конечно, вы не решите скрывать свой талант, что значит, что ваши силы должны использоваться с тактом и разбором. Не-психики относятся к любому следу пси-талантов с подозрением: вы можете читать их мысли. Вы можете убить их силой мысли. Вы можете внушить им мысли и заставить их делать ужасные вещи. Обществу будет лучше без вас…

В 800-м, Империум обрушился на институты, отняв их лицензии, посадив их лидеров за решетку и проведя законы, запрещающие практиковать психонику и обучать ей. Многие работники институтов ушли в подполье, чтобы поддержать свою сторону в чем-то вроде партизанской войны.

Подавление Психоники оказало огромное влияние на имперское общественное мнение. За 26 лет Подавление приравняло психонику к Жодэйни и выработало у среднего имперского гражданина неприязнь к обоим, продолжающуюся по сей день. Средний гражданин признает, что он не любит психонику, и если расспросить о причинах, обычно ответит, что она нарушает право человека на ментальное уединение.

Psychohistory: Наука исторического предсказания и макросоциальных манипуляций. Основной тезис психоистории – что действия триллионов индивидуумов имеют такую же текучесть и предсказуемость, как и молекулы газа. Уже само по себе количество населения позволяет отфильтровать индивидуальные особенности и предсказать поведение всей массы. Психоисторики утверждают, что имея возможность предсказать реакцию населения на определенный стимул, можно им управлять.

Психоистория началась как комбинация техник рекламы и общественных сношений с наукой о поведении, и хотя ее техника поставлена на более серьезную основу, основные принципы все же понятны не до конца. Несколько мелких экспериментов подтвердили общую применимость науки, но также продемонстрировали, что она обходится слишком дорого, чтобы приносить практическую пользу. Исследования продолжаются в небольшом количестве имперских университетов.[48]

---

[48] **Псионика (продолжение)**

Конечно, игровая реальность более сложна. Широко распространенная неприязнь к психоническим силам заставляет имперское правительство публично провозглашать подавление психоники, но крайняя полезность этих талантов означает, что оно втайне поддерживает и использует психонику. Для публики психонические институты – тайные нелегальные подпольные организации. На самом деле имперское правительство само содержит несколько институтов, хоть и скрывает это от публики.

Для Жодэйни мы предлагаем обратную точку зрения: психоника одобряется и горячо поддерживается населением. Граждане Жодэйни, обладающие психоническими талантами, понимают, что их таланты связаны с общественной ответственностью: телекинез используется для сложной хирургии, а не для взлома замков, телепатия применяется для лечения душевных болезней.

Мы ввели Полицию Мысли, чтобы общество Жодэйни не вышло слишком утопичным. Полиция Мысли читает мысли без разрешения, но только из лучших побуждений. Вам нравится красть? Добровольно передавать ложную информацию? У вас похотливые мысли насчет жены соседа? Полиция Мысли поможет вам преодолеть эти и другие антиобщественные тенденции. Вы больше не будете хотеть чужие вещи. Вы не увидите никакого смысла во лжи. Вы поймете, что похоть свойственна нам всем, перестанете чувствовать вину за нее, и, конечно, не захотите ничего делать из-за нее.

Технология подавления ядерных реакций

Ядерный подавитель – это силовое поле, действующее против ядерных боеголовок или изотопов, предотвращая ядерные реакции, делая атомные ядра более-менее стабильными.

Параметры модулей подавителей приводятся в правилах создания кораблей. Ядерные подавители также описаны на стр. VE72 и UT80. В мире Трэвеллера ранние модели подавителя доступны на TL 11+, а не только 15+. При разработке подавителей по правилам Vehicles, умножайте вес, объем и цену на 16 для TL 11, на 8 для TL12, на 4 для TL 13 и на 2 для TL14.

Есть и "подавляющие коробки", предотвращающие радиоактивный распад нестабильных изотопов. Они стоят по 1% базового веса, объема, цены и мощности защитного подавителя за каждый кубический фут их объема.

- R –

Rachele Society: Тайная группа сторонников превосходства Вилани, основанная Зидом Рэйчили в 992 на Pretoria/Pretoria. Тактика геноцида, предпочитаемая этой группой, достигла кульминации в попытке захвата правительства Претории в 1010. Попытка ядерного шантажа привела к обратным результатам, когда 26.000 человек (включая 1.900 коммандос Рэйчили) были убиты ядерным взрывом после захвата Обществом служб Имперской Разведки на Саки (Deneb/Pretoria). Зид Рэйчили исчез в 1015 после побега с тюремной планеты Exile в подсекторе Усэйни (Deneb/Usani 1928).

В 1103 Зид Рэйчили и его Общество снова объявились в Лишуне в короткой схватке при Динамском Флотском Депо (Lishun/Masionia 1219). Рэйчили и его сторонники пытались украсть несколько законсервированных военных кораблей, но были быстро побеждены. В этом бою корабль Рэйчили был уничтожен.

Rachelean Revolts (1010-1011): Спровоцированное Обществом Рэйчили крупное восстание на Претории (Deneb/Pretoria), приведшее к военному положению под контролем Имперского Флота. Как правило, Империум не вмешивается в местную политику, но база Разведки на Саки (Deneb/Pretoria) была уничтожена ядерным оружием, его вмешательство стало неизбежным. См. *Rachele Society*.

Ramshackle Empire: Общий термин, используемый во времена Длинной Ночи по отношению к Правлению Человека, также известному как Второй Империум. Будучи наследником Первого Империума, Правление Человека захватило все территории (и проблемы) своего предшественника. Сторонники Второго Империума спорят, что Правление Человека задержало неизбежный коллапс. Сторонники Первого утверждают, что он был застойным, но стабильным, и Ветхая Империя на самом деле ускорила Длинную Ночь, ограбив подчиненные миры и продвигая превосходство землян.

См. *Rule of Man*.

Red Zone: Классификация Общества Поддержки Путешественников, присваиваемая нации, миру или системе, опасным для путешественников. В общем случае, классификация "Красной Зоны" означает, что место находится в карантине, ограждено высшей властью либо охвачено войной.

Карантин означает наличие опасной болезни, опасности войны ясны, но ограждение заслуживает обсуждения. Правительства часто ограничивают доступ к мирам или системам по политическим или военным причинам, и это делается провозглашением ограждения.[49]

---

[49] **Краткая история Ziru Sirka, часть V**

Приготовлена для читателей Соломани Подкомитетом Исторических Документов Вилани, Kasiiga University Press, Ishimaga, Vland, 001-1116.

Пришествие землян

Во время этого периода широкой межзвездной колонизации земляне делали свою историю, будучи ограниченными своим родным миром. Они вышли в космос только в 1960-х, и только с 2000-х начали постоянные его исследования. Земная Конфедерация, как всемирное правительство, была создана по Нью-Йоркскому Договору в 2022 (хотя она стала так называться только в следующем веке). Этот договор допускал передачу вооруженных сил основных наций Терры под централизованный контроль ООН (до того – свободную организацию наций, без правительственных полномочий).

В 2090 земляне изобрели прыжковый двигатель. Сначала он использовался только в солнечной системе, поскольку его не хватало для достижения ближайших звезд. Земляне были прикованы к своей системе еще 47 лет, и это время пошло им на пользу. Они создали огромное разнообразие кораблей с прыжковыми двигателями и производили их десятилетиями, прежде чем в конце концов добрались до соседней звездной системы.

Встреча с Вилани

Экспедиция загрузила припасы для дозаправки и направилась к ближайшей системе, Звезде Барнарда, в начале 2113. Там она обнаружила горнодобывающий аванпост Вилани. То, что они услышали о размерах Империума, потрясло их. Международные экспедиции встретили Вилани и исследовали ближайшие системы. Землян повергло в шок то, что большнство миров за пределами пары парсеков были уже захвачены. Более дюжины человеческих рас уже колонизировали миры вокруг Земли. Была сделана быстрая попытка колонизировать Звезду Барнарда, несмотря на шахтеров Вилани, которые там работали. Отдельные нации строили корабли и расширяли свои вооруженные силы. Аванпосты были быстро усилены.

Межзвездная война

Первая межзвездная война между Империумом и Терранской Конфедерацией началась, когда торговый караван Вилани проигнорировал земные сигналы управления движением. К счастью землян, Вилани слабо представляли себе, что это война, поскольку ООН обладала лишь незначительным контролем над несколькими национальными эскадрами.

Продолжение на следующей странице…

Обеспечение ограждения может быть разным в зависимости от его причины. Ограждение может быть введено, если мир содержит военную базу либо другое уязвимое сооружение, частную резервацию влиятельных лиц, желающих уединения, развивающееся общество, которому правительство решило обеспечить изоляцию либо месторождения ценных ресурсов, охраняемые для будущей разработки.

Regina (Spinward Marches/Regina 0310 A788899): Столица подсектора Spinward Marches. См. сноску к стр. 52.

Repatriation Bond: Документ, гарантирующий проезд частного лица в определенное место, по выполнении работы по контракту либо после прекращения контракта по любой причине. Обязательство репатриации – это гарантия, выдаваемая в качестве приманки рабочим, которые без нее могут опасаться покидать свои родные миры, не будучи уверены, что смогут вернуться. Обязательства чаще всего выдаются наемным подразделениям, обычно финансовыми организациями, хранящими необходимые средства до выполнения их условий.

Rule of Man (с **-2204** до **-1776)**: Недолго просуществовавшая межзвездная империя, основанная после завоевания Империи Вилани землянами. Захваченные территории находились под военным управлением с -2219 до -2204. Военные силы Вилани были включены в земные. Офицеры земного флота заняли ключевые посты в бюрократии Вилани (которая в остальном осталась неизменной).

В -2204 Секретариат Терры попытался перевести управление на Землю и включить захваченные районы в Терранскую Конфедерацию. Главный командующий земного флота, адмирал Хироши Эстигаррибиа, понимал, что Конфедерация не смогла бы управлять огромными территориями Империи Вилани. Он объявил себя Регентом Империи Вилани и Защитником Терры, так что теперь оба государства были объединены в Правление Человека. Почти весь флот пошел за Эстигаррибиа, как потому, что в нем было много колонистов, не имевших достаточного представительства в правительстве Терры, так и благодаря тщательной подготовке Эстигаррибиа. Конфедерация была распущена без существенного сопротивления.

Столицей Правления Человека стала штаб-квартира Терранского флота на Дингире. Центр бюрократии Империума остался на Вланде, хотя его и собирались переместить в другое место.

После смерти Эстигаррибиа ему наследовал его начальник штаба, короновавший себя под именем Хироши II. То есть, Эстигаррибиа, который никогда не принимал корону, с тех пор известен в истории как Император Хироши I. Хироши II перевел все правительственные службы с Дингира и Вланда на мир, расположенный ближе к центру, называемый на двух языках Hub/Ershur. Он оставался столицей Правления Человека на протяжении следующих 400 лет.

Во время Правления Человека множество людей с Терры и ее старейших колоний расселились по Империуму. Люди земного происхождения или культуры (многие из них усвоили культуру Вилани) заняли главенствующие позиции на многих мирах, стали промышленниками и администраторами.[50]

---

[50] **Краткая история Ziru Sirka, часть V (продолжение)**

Эта война, считающаяся победой землян, начала период возвышения Терры и привела к усилению централизованного правительства Земли. В 2123 представители земных колоний были допущены в Генеральную Ассамблею.

Затем земное правительство сменило свое название на "Конфедерацию Терры". Заключенный после первой войны мир был тревожным и недолгим. Войны со второй по седьмую сопровождались обменами территорий, особенно в подсекторах Dingir и Sol. Земляне бросали в бой любые силы, которые могли, и верили, что способность расширить свою территорию зависит только от них. Выиграв три первые войны, они наконец осознали огромность Империума. Но они также поняли, что могут выиграть, несмотря на эти размеры.

Центральное правительство Вилани было занято другими проблемами, а не землянами. У Вилани хватало сил, чтобы сокрушить землян, если бы они были применены. Но Вилани вели эти войны только силами, доступными губернатору соответствующей провинции. Он был обязан выигрывать войны и поддерживать мощь империи, не выходя за рамки бюджета. Просьб к императору избегали, поскольку за ними следовали серьезные потери в личной власти. Местные губернаторы часто достигали компромисса, соглашались на уступки территории, а потом рапортовали о победах.

Проблемы размеров и научной стагнации, приведшие к падению Империи Вилани, продолжали терзать и Правление Человека. Вилани справлялись с управлением большой империей посредством жесткой кастовой системы, в которой все граждане постоянно находились на своих местах, но такая система могла работать только до появления серьезной внешней угрозы. Земляне отошли от этой системы, но не смогли заменить ее новым общественным порядком. Уничтожение кастовой системы смыло общественные основы. Ключевая промышленность разрушилась, когда рабочие смогли выбирать свое место работы.

-1776 год, отмечающий конец Правления Человека – условная дата; она отмечает финансовый крах правительства, когда Казначейство на Hub/Ershur'е отказалось признавать деньги, выпущенные отделением Антареса. Последовавшая за этим неустойчивость валютных операций положила конец крупномасштабной межзвездной торговле и эффективной правительственной власти в Правлении Человека. Хотя Империум не полностью распался еще на протяжении долгих лет, он уже не был жизнеспособным межзвездным сообществом, и начался период Сумерек.

Третий Империум называет Правление Человека Вторым Империумом, что подчеркивает его собственные корни во Втором Империуме, доминируемом Соломани, и в Первом, доминируемом Вилани. Анти-Соломанские элементы подчеркивают неудачу Ветхой Империи, в которой доминировали Соломани.

Rule of Terra: Террористическая группа Соломани, действующая в некоторых областях границы между Соломани и империей. Будучи крайне анти-имперской даже по стандартам большинства политических групп Соломани, Власть Земли пытается вернуть "законную собственность Земли" в руки Соломани посредством убийств и прочих актов насилия.

Хоть эта организация и была межзвездной, она предположительно вначале была не очень сильна; некоторые из атак, на которые она претендовала, оказались несчастными случаями, а другие были делом рук различных инакомыслящих лиц и организаций.

Многие группы Соломани, включая правительство Конфедерации, отреклись от методов Власти Земли, хоть и не от ее целей. В ответ Власть Земли атаковала даже население Соломани, утверждая, что "Все, кто не сотрудничает ради Предначертания Судьбы Расы, недостойны быть частью Расы".

Группа взяла на себя ответственность за многие недавние террористические акты на границе, включая те, которые, по мнению имперских властей, были совершены другими. См. также *Ine Givar*.[51]

---

[51] **Краткая история Ziru Sirka, часть VI**

Приготовлена для читателей Соломани Подкомитетом Исторических Документов Вилани, Kasiiga University Press, Ishimaga, Vland, 001-1116.

Решающая победа

Восьмая Межзвездная Война наконец пробила брешь в границе и закончилась первой крупной победой землян. После захвата Дингира земной Великий Адмирал Мануэль Альбадави использовал растерянность Вилани, продвинувшись за Дингир, чтобы захватить и укрепить другие миры Империума. Энсуларский Договор (закончивший войну) отдавал все имперские территории к югу от Веги в руки землян. Эта серия межзвездных войн закончилась развалом Великого Империума, не только из-за побед землян, но и вследствие собственного веса, возраста и загнивания. Он распался, когда его лидеры утратили поддержку населения и волю к сопротивлению.

Земная оккупация

Земляне быстро оккупировали оставшуюся территорию Вилани. Многие расы, подчиненные Вилани, такие, как веганцы, приветствовали землян. Офицеры земного флота были разосланы по Великому Империуму. Между 2302 и 2317 более 100.000 офицеров флота были посланы, чтобы взять под контроль правительства, руководить местной бюрократией, поддерживать мир и порядок. Эти офицеры взяли с собой свою технологию. Офицеры земного флота заняли ключевые посты в бюрократии Вилани, которая в остальном осталась неизменной. В некоторых случаях лейтенанты командовали планетами, а простые коммандеры – целыми подсекторами. Военные силы Вилани были включены в силы землян.

Захваченные территории находились под военным командованием с 2302 по 2317. За этот период Флот Терры научился эффективно управлять Вилани и симпатизировать народам Вилани. То, что Вилани открыто приняли землян, позволило считать их друзьями, заслуживающими уважения и защиты. Землянам пришлось управлять огромной империей, которая уже признала, что сама на это не способна. Если бы бюрократия развалилась (и прекратилась торговля), сотни миров погибли бы от недостатка снабжения.

Продолжение на следующей странице…

- S –

Scout Base: Портовая служба для поддержки, обслуживания и ремонта разведывательных кораблей. Имперская межзвездная служба разведки поддерживает различные базы разведки, разбросанные по всему Империуму, обычно на не особенно развитых мирах с космопортами класса D или C. Базы разведки – обычно наземные сооружения, имеющие базовые службы для заправки и мелкого обслуживания кораблей до 1000 тонн.

Базы разведки располагаются дальше от основных маршрутов, чем базы флота, и не без причины. Базы разведки поддерживают корабли, разносящие сообщения, пришедшие по сети X-ботов, на удаленные миры.

Базы разведки также выполняют другие задачи; кроме обслуживания и заправки разведывательных кораблей, большинство баз выполняет и административные задачи. В пределах подсектора одна база может отвечать за картографирование этого подсектора, другая за технические разработки, а третья за контакты или связь. База разведки больше станции X-ботов, но меньше путевой станции.

См. *Way Station, Xboat Station*.

Second Frontier War (615-620): Велась между Коалицией Внешних Миров и Империумом в период казарменных императоров. Арбеллатра (587-666) была назначена Великим Адмиралом сектора Клеоном V и привела сборные местные и имперские силы к победе над Коалицией, а затем вернула авторитет центральной имперской власти.

Second Imperium: Наследник Первого Империума, образованный Флотом Земной Конфедерации, чтобы управлять территориями, захваченными Террой у империи Вилани. См. *Rule of Man*.

Sector: Единица в астрографии, равная 16 подсекторам. В среднем содержит 500-650 звезд.

Секторы имеют имена, и несколько синонимов широко используются, включая предел (пределы), регион, даль (дали), квадрант и матрица. Например, Spinward Marches – это сектор.

В качестве грубой меры сравнения, крупные межзвездные государства насчитывают следующие количества секторов: Империум – 27, Асланский Хиерат – 18, Федерация Роя – 17, Две Тысячи Миров – 14, Варггрские Пределы – 14, Консулат Жодэйни – 13, Конфедерация Соломани – 11.

Shudusham Accords: Серия соглашений и вытекающих из них законов, касающихся роботов, кибернетики и искусственного интеллекта. В целом, соглашения объявляют механический и искусственный интеллект не обладающими разумом, и не имеющими прав и свобод, предоставляемых разумным обитателям Империума.

Shudusham Concords: Договор, подписанный двенадцатью мирами Силеанской Конфедерации на Шудушаме (Core/Capital) в -110, который регулировал вооружение роботов. Теперь, конечно, Договор не имеет никакой законной силы, но многие миры приняли такие же или похожие стандарты, используя Договор в качестве шаблона, и большинство роботов, произведенных в Империуме, созданы с учетом этих ограничений.

Signal GK: Сокращение от Gashimeku Kaalariin, что по-вилански означает "корабль в беде". Кодовый сигнал GK появился на Вланде во времена морских и авиационных действий, и был одним из стандартных коммуникационных кодов Империума Вилани. Когда земляне унаследовали его, сигнал GK был оставлен в качестве сигнала бедствия наряду с земными сигналами SOS и Mayday.[52]

---

[52] **Краткая история Ziru Sirka, часть VI (продолжение)**

Правление Человека

В 2317, земной Секретариат проголосовал за передачу контроля над завоеванными территориями прямо на Терру и включение Великого Империума в Конфедерацию Терры. Такой шаг сделал бы каждого землянина миллионером, но очень дорого обошелся бы гражданам Империума.

Адмирал Хироши Эстигаррибиа, командующий Флотом Терры, понимал, что правительство Конфедерации не смогло бы контролировать огромные пространства Империума. Он провозгласил себя регентом Империума Вилани и защитником Терры, объединив оба государства в Правление Человека.

Конфедерация была распущена без особого сопротивления. Столицей Правления Человека стала штаб-квартира земного флота на Дингире. После смерти Эстигаррибиа, ему наследовал начальник его штаба, короновавшийся как Император Хироши II. Сам Эстигаррибиа никогда не носил корону, но в истории он известен как Император Хироши I. Хироши II перевел все правительственные фукнции с Дингира и Вланда на более централизованный мир Hub/Ershur.

Продолжение на следующей странице…

Имперский Навигационный Акт 103 требует, чтобы все корабли, военные и гражданские, отвечали на сигналы GK, SOS и Mayday, если ответ не ставит под угрозу отвечающий корабль и его экипаж.

Six Races: Традиционный термин для разумных рас, доминирующих в этой части галактики. Он независимо появляется в литературе людей, Асланов, Варгров и К'Кри.

Значение термина и выбор рас вызывают определенные споры. Большинство комментаторов соглашаются, что под шестью расами понимаются основные; кандидатами являются Асланы, Дройни, Рой, К'Кри, Соломани, Варгры, Вилани и Жодэйни. Относительно рас появлялись разные гипотезы, но ни одна не стала господствующей.

Soegz: Адмирал Соегз был верным последователем Арбеллатры в последние годы Гражданской Войны, и он был назначен Эрцгерцогом Антареса по ее декрету, который одновременно дополнительно предписывал казнить бывшего Эрцгерцога за измену, заключающуюся в отказе ее поддержать.

Соегз, Варгр и подчиненный Арбеллатре адмирал, командовал эскадрой в сражениях Второй Пограничной Войны и Гражданской Войны.

Sol, Somain of: Домен Третьего Империума, состоящий из секторов Diaspora, Old Expanses, Solomani Rim и Alpha Crucis.

Solomani: Строго говоря, представитель человеческой расы, произошедшей на Терре от исходных предков человека (Homo sapiens sapiens). Термином "Соломани" часто обозначают представителей расы Соломани (или, как некоторым удобнее, представителей человеческой расы, произошедших от Соломани). Исходное значение термина неизвестно, но похоже, что это значило либо "мужи Солнца", либо "одинокие мужи". Игнорирование земных женщин, похоже, не беспокоило создателей термина.

После того, как Соломани изобрели прыжковые двигатели в -2431, люди Соломани расселились по космосу несколькими волнами. Ранняя колонизация заселила ближайшие к Терре миры; позднейшее завоевание Первого Империума и основание Правления Человека отправило еще больше людей Соломани, в основном для оккупации районов, прежде контролируемых Вилани.

Solomani Autonomous Region: Область Империума, получившая самоуправление по хартии Императрицы Маргарет в 704. Хартия даровала контроль над пространством в радиуса 50 парсеков от Терры (отсюда произошло название "сфера Соломани") правительству Соломани, которое получило широкие полномочия.

Следующие двести лет Империум практически игнорировал этот регион и сосредоточился на своих верхних границах. В 940-м притеснения миров, населенных не-людьми (и не-Соломани) со стороны Соломани заставили Императрицу Маргарет II аннулировать хартию региона. После того, как годы диломатии не принесли результатов, было решено вернуть регион в Империум силой. Соломани сопротивлялись, и началась Война Края Соломани (990-1002).[53]

---

[53] **Краткая история Ziru Sirka, часть VI (продолжение)**

Приход Ночи

Этот мир был столицей Правления Человека следующие 400 лет. К сожалению, земное правление было не более просвещенным или прогрессивным, чем Виланское. Маятник качнулся от плотной, авторитарной экономической империи к беспорядочной военной империи. Ни та, ни другая не была здравой при таких огромных владениях. Сползание к развалу слишком укоренилось в основе Ziru Sirka. Очень скоро Длинная Ночь, неизбежный результат многовекового деспотического правления, опустилась на звезды, прежде бывшие Ziru Sirka.

Миротворцы

То, что мы сейчас делаем, трудно. Несомненно, труднее, чем война. Там было "захвати тот бункер" или "удержи этот город". Мы стреляли во все, что было вооружено и не в имперской форме. Мы знали, кто враг, и что он с нами сделает, если мы не успеем раньше. Но это "миротворчество"?

Я не миротворец, я цель. В моем кармане карточка, на которой написано, что я должен подать голос три раза, прежде чем стрелять. Видите ли, они не хотят, чтобы мы палили в гражданских. Похвальное желание, если эти гражданские не бросают камни и зажигательные бомбы. Если они не прячут снайпера, только что подстрелившего нашего капрала. Если это не ТВОЙ друг лежит на улице, умирая. Если это не в ТВОЮ казарму они бросили зажигательную бомбу.

Последствия таких вот случаев приобретают не лучшую репутацию.

Solomani Confederation: В 871-м правительство Автономного Региона Соломани переименовало себя в Конфедерацию Соломани, пытаясь усилить свои претензии на наследие старой Терранской Конфедерации. Хотя это было равносильно объявлению независимости, реорганизация официально игнорировалась Империумом, пока все более агрессивная и экстремистская политика Соломани не заставила многие пограничные миры под их правлением искать справедливости у Империума.

Ветви правительства Конфедерации Соломани взяли имена Терранской Конфедерации, но новые учреждения совсем не похожи на старые. Главный управляющий орган Конфедерации Соломани – Секретариат. Им руководит Генеральный Секретарь, избираемый из его членов. Генеральный Секретарь – высший административный пост в правительстве, и несмотря на то, что последнее обладает большой властью, оно полностью подотчетно Секретариату.

Представители Секретариата избираются правительствами отдельных округов. Количество представителей, которое может выдвинуть каждый округ, определяется в соответствии с его вкладом в экономику Соломани. Округ обычно состоит из одного мира, но малонаселенные миры или области, переживающие депрессию, объединяются в округа из нескольких миров. В последнем случае для определения представителя проводятся выборы; но, в отличие от обычных выборов, в этих голосуют не люди, а правительства. Каждое правительство имеет несколько голосов (опять-таки, по экономическому вкладу), которые используются для выбора представителя округа.

Все государственные служащие и чиновники должны быть членами правящей партии, Движения Соломани. Хотя когда-то эта партия имела немного власти влияния, ее популярность растет в результате успешных набегов Соломани на нижнюю границу Империума. Тем не менее, реальная власть в Конфедерации принадлежит правительству и его подразделениям.

Вследствие более сильной автономии Конфедерации Соломани, межмировая фракционность в ней существует в намного большей степени, чем допускается в Империуме. Существуют коалиции миров за пределами обычных государственных каналов, которые в некоторых регионах не уступают по важности государственным соглашениям.

Например, кластер Near Bootes, в подсекторе Капелла, доминирует над значительными участками соседних подсекторов как экономически, так и политически. Торговые интересы Бутийцев традиционно направлены на мирную торговлю с Империумом, и считается, что их влияние в значительной мере повлияло на многие мирные переговоры между Империумом и Конфедерацией Соломани.

Другой пример фракционности – постоянная торговая война (в Solomani Rim/Kukulcan) между Кукулканом и коалицией Тетиса и Лапуты. Война наносит огромный ущерб экономике Кукулкана, но коалиции Тетиса пока удавалось собрать достаточно сил, чтобы предотвратить эффективное вмешательство Конфедерации.

Solomani Hypothesis: Когда Соломани изобрели прыжковый двигатель в -2431, они обнаружили, что более дюжины человеческих рас уже колонизировали окружающие Землю миры. В то время не было удовлетворительного объяснения существованию более 40 генетически одинаковых человеческих рас.

Гипотеза Соломани, впервые предложенная Магисом Сергеем хаут-Девро (64-141) гласила, что все человеческие расы, разбросанные по галактике, происходят с Терры. По его мнению, они были перемещены на свои нынешние родные миры чужой расой (которую хаут-Девро назвал Древними) с целями, до сих пор остающимися неизвестными. Приблизительной датой расселения считается период между -400.000 и -300.000.[54]

---

[54] **Что в имени?**

За годы писатели-фантасты называли обитателей планеты Земля разными словами. "Землянин" – одно из самых ранних, и поэтому сейчас используется редко. Сейчас более популярно слово "Терранец" – так почему же оно не используется в Трэвеллере? И почему Соломани?

Прежде всего, мы чувствовали, что термин "Терранец" используется слишком часто, и хотели найти что-нибудь другое. "Люди" не совсем подходило, хотя "Человечество" (с другим окончанием) и попало в игру, о чем рассказано ниже.

"Соломани" произошло из фразы "sol men" или "мужи Солнца", по латинскому названию нашей звезды. Окончание "i", так же как "Жодэйни", "Humaniti" и т.п.) пришло кружным путем. Одна из ранних игр Марка Миллера называлась "Орлы", она описывала взаимодействия Римской армии с германцами вдоль границы по Рейну. Поскольку множественные существительные на латыни оканчиваются на "i", большая часть имен германских племен звучала как Suebii, Hermandurii, Langobardii и т.д. Марку понравилось звучание этих имен, и он применил те же принципы к именам человеческих рас в Трэвеллере.

Когда Терра вошла в состав Империума в 588, небольшая историческая миссия доказала большую часть выводов хаут-Девро. К тому времени гипотеза уже была принята большинством человеческого населения Империума.

Было обнаружено более 40 человеческих рас (а некоторые другие не сумели адаптироваться к своим новым мирам и вымерли). Только три из них достигли широкого влияния: Вилани, Жодэйни и Соломани. Большинство прочих человеческих рас признают гипотезу, но не придают ей большой важности. Эта гипотеза используется Движением Соломани как основа его претензий на расовое превосходство Соломани.

Solomani Movement: Организация, пропагандирующая то, что люди Соломани превосходят всех прочих и более всех достойны управлять галактикой.

Solomani Rim War (990-1002): Война между Третьим Империумом и Конфедерацией Соломани, во время которой значительная часть сектора Solomani Rim была возвращена под имперский контроль.

Надеясь выгадать от занятости Империума Третьей Пограничной Войной и дезорганизации, вызванной отречением Стирикса в 989, Соломани вновь установили свой контроль над всей Сферой Соломани, включая территории, вернувшиеся в Империум. В 990 Империум объявил войну.

Начальная фаза войны проходила очень хорошо для Соломани. Хотя Империум имел существенные флоты на границе, они уступали в силе собранным вместе силам флота Конфедерации Соломани. В большинстве областей Соломани вернули пограничные миры, отошедшие к Империуму за последние полвека и даже оккупировали несколько миров, никогда не принадлежавших к Сфере Соломани.

Однако удача Соломани закончилась в 993, когда крупные силы вторжения попытались вернуть миры в секторе Old Expanses; они встретились с фанатичным сопротивлением и были отброшены, понеся тяжелые потери.

Период с 993 до 998 был временем выжидания. Соломани отказались от планов дальнейшей экспансии, чтобы восстановить свои силы. Однако их негибкие попытки защищать каждый мир на границе постоянно оттягивали их ресурсы, и они не сумели вновь захватить инициативу. К 998 Имперский Флот добился стратегического доминирования, поскольку сказалась намного превосходящая промышленная база Империума.

Последняя фаза войны, с 998 до 1002, состояла из почти постоянного наступления имперских сил в сердце Сферы Соломани. Основой имперской стратегии была атака по двум осям, от которых отходили боевые группы, создающие из территории Соломани огромный "мешок".[55]

---

[55] **Система Терры**

В ранние годы космических исследований по всей системе Терры были основаны колонии. Каждый спутник был хотя бы поверхностно исследован, и даже в глубины атмосферы Юпитера была отправлена экспедиция. Хотя во времена Длинной Ночи все колонии, кроме Луны, были эвакуированы, с тех пор они были восстановлены.

Солнце (G2V)

AUМир/СпутникиAUМир/Спутники0.4**Меркурий**5.2**Юпитер** (приведены только основные спутники)
Кольцо, Ио, Европа, Ганимед (военная база), Каллисто0.7**Венера**9.5**Сатурн** (приведены только основные спутники)
Кольцо, Янус, Мимас, Энцелад (лаборатория), Тетис, Диона, Рея, Титан, Гиперион, Япет, Феб1**Терра** (космопорт класса V)
Луна (колония, лаборатория)19.2**Уран** (приведены только основные спутники)
Кольцо, Миранда, Ариэль, Умбриэль, Титания, Оберон1.6**Марс** (колония, военная база)
Фобос, Деймос30.1**Нептун** (приведены только основные спутники)
Кольцо, Тритон, Нереида.2.8**Пояс Астероидов** (шахтерская колония)39.5**Плутон** (лаборатория)
Харон

Хотя Соломани иногда и одерживали победы над боевыми группами (такие, как битва при Кагукхасаггане в начале 1002), они не смогли остановить главное наступление. С освобождением Веганского дистрикта в 1001, Империум получил надежную базу, предвиденную во времена правления Стирикса. Потеря Веганского дистрикта толкнула Соломани на отчаянную ставку. Вспомнив времена, когда уступавшая по численности Конфедерация Терры сумела победить Империум Вилани, Соломани собрали оставшиеся силы флота в единый кулак и атаковали флот Империума, продвигавшийся из Веганского дистрикта.

В битве при Дингире, в начале 1002, Великий Флот Соломани был практически уничтожен и рассеян. Его остатки бежали в глубь Сферы, а имперские силы прочно закрепились в подсекторе Терры.

Имперское высшее командование решило, что Терра должна быть захвачена, чтобы навсегда покончить со всеми претензиями на превосходство Соломани и использованием Терры в качестве сборного пункта по всей Сфере. Для вторжения на Землю существенная часть имперских сил в Сфере Соломани была объединена в ударную группу, что фактически закончило погоню за побежденным флотом Соломани. Вторжение началось во втором квартале 1002 и обернулось тяжелой кампанией, затянувшейся почти до конца года.

В конце концов Империум завоевал планету. Однако битва за Терру поглотила так много имперских ресурсов, что имперское высшее командование почувствовало, что у него не хватает сил для дальнейшего продвижения в Сферу Соломани. В связи с этим они договорились о временном прекращении огня с военными командирами Соломани, которые с радостью получили передышку для перегруппировки своих оставшихся сил. На этом война закончилась, поскольку гражданские правительства Империума и Соломани, озабоченные напряжением своей экономики от длительной войны, неформально договорились продлить прекращение огня на неограниченный срок.

Ученые спорили о мудрости вторжения на Терру, и некоторые утверждают, что эта битва была для Империума минимальной, если не Пирровой победой. Война в целом, очевидно, была выиграна Империумом. Значительная часть Сферы Соломани вернулась в Империум, и был основан решительный Веганский Автономный Дистрикт для надзора за интересами Империума вдоль новой границы.

Solomani Security: Также известная как SolSec, эта организация – секретная полицейская служба, поддерживаемая Конфедерацией Соломани ради хранения государственных секретов, ведения шпионажа и проведения правительственной политики.

"Безопасность Соломани" поддерживает как сеть контактов, поставляющих информацию из-за пределов Конфедерации, так и сеть информаторов, собирающих информацию внутри нее. Собственные агенты "Безопасности" отлично тренированы и способны как на шпионаж, так и на саботаж.

Solomani Sphere: Территория, управляемая Соломани (также Автономный Регион Соломани, см.)

Sophont: Общий термин для разумных форм жизни.

Sophontology: Также называемая *ксенологией*. Наука о разумных формах жизни. Ее разделы включают *культурную софонтологию*, сравнительное изучение разумных обществ; *физическую софонтологию*, науку о генетическом и физиологическом составе разумной жизни; *эволюционную софонтологию*, изучающую пути обретения разума различными формами жизни.[56]

---

[56] **Имена Соломани**

Принципы именования персонажей в научно-фантастических играх зависят от "стиля" игроков. Имена вроде Lance Starhawk ("звездный сокол") в некоторых группах будут считаться допустимыми, а в других – не будут.

Трэвеллер писался в предположении, что персонажи, происходящие от землян, будут представлять полный спектр язков и культур Земли. При выборе имен для приключений, статей и Traveller News Service (см. www.sjgames.com/gurps/traveller/news.html) авторы старались смешивать имена из разных культур: например, Stashu Nagoya – комбинация польского и японского имен.

Те, кому нужен источник личных имен (а иногда и фамилий), могут заглянуть в мириады книг "имя вашего ребенка" (они часто объясняют значение имени, а также его этническое и культурное происхождение). Есть много книг, объясняющих значение и происхождение фамилий. Поиск в Интернете найдет немало сайтов с информацией об именах.

Особенно поощряются не-европейское этническое и культурное происхождение, поскольку создатели исходного Трэвеллера отстаивали участие всех народов Земли в заселении космоса. У вас могут получиться тройные имена из некоторых культур (Василий Павлович Жуков, Марк Туллий Цицерон), или имена, в которых фамилия стоит на первом месте (Ким Сунг).

Spinward Marches: Самый дальний пограничный сектор Империума, содержащий 437 звездных систем, разделенных по линии сверху вниз имперской границей. В этом регионе доминируют две главные силы: имперский сектор Spinward Marches и пограничные провинции Консулата Жодэйни. На нейтральной территории между ними есть четыре мелких государства: Федерация Арден, Конфедерация Миров Меча, Пограничные Миры (осколок от Миров Меча, отделенный во время Пятой Пограничной Войны) и Даррианская Конфедерация. Каждое из них следует своему дипломатическому пути, чтобы сохранить независимость как от Жодэйни, так и от Империума.

Spinward Marches заселяется с 400-х, и до сих пор является пограничным. Высокотехнологичные миры рассеяны среди пустых, невозделанных миров; возможностей для исследования, использования и развития здесь хватит еще на века.

Starport: Сооружение для посадки, обслуживания, заправки и управления космическими кораблями. Качество космопорта варьируется от A (лучший и крупнейший) до E (худший, немногим больше чем ровная площадка земли).

Космопорт обычно имеет две части: наземную и орбитальную. Наземная часть включает склады для обработки грузов, посадочную площадку, управляющие башни и прочие необходимые здания. Наземная часть космопорта обычно называется "Down" ("Нижний") – например, Credo Down Starport на Реджине. Орбитальная часть (обычно на орбите над наземной частью) позволяет обслуживать необтекаемые корабли или строить тяжелые корабли на орбите. Она обычно называется Orbital (например, Credo Orbital Starport).

Космопорты типов D и E не имеют орбитальных компонентов, но обычно имеют навигационные спутники или нечто похожее. Необтекаемые корабли в таких портах должны обслуживаться шаттлами. Будучи основным местом взаимодействия кораблей с системой, космопорты представляют лучшее место для верфей и дополнительных баз – разведки, флота или других баз военного назначения.

Strephon (р. 1049): Strephon Aella Alkhalikoi, 43-й император Империума, старший сын императора Пауло III (981-1071). Родился в 1049, коронован в 1071. Золотой Юбилей (50-летие коронации) будет праздноваться в 1121. Женился на Iolanthe Guuilbataashullibaa (см.), имеет одну дочь, Великую Принцессу Сиенсию Ифегению.

Subsector: Единица картографирования. Средняя плотность подсектора 30-40 миров.

Внутри сектора подсекторы обозначаются по их позиции, используя первые 16 букв алфавита (A-P). Кроме того, они могут называться различными синонимами "подсектора", включая "провинцию", "кластер" или "дистрикт". В Империуме принято обозначать цифрами дистрикты (например, Дистрикт 268), находящиеся под имперской защитой, поскольку планируется их интеграция в Империум.

Superheavy Elements: Хотя элементы тяжелее урана все более нестабильны и радиоактивны (с периодами полураспада в доли секунды), квантовая теория предсказывает "остров стабильности", состоящий из элементов с атомными номерами 114-122, период полураспада которых насчитывает миллионы лет. Эти сверхтяжелые элементы, также называемые эка-металлами и "островными металлами", в небольших количествах создаются при взрыве сверхновых. В природе было найдено лишь несколько грамм, чего ученым хватило для определения чрезвычайной важности сверхтяжелых элементов для промышленности, если удастся найти их источник.[57]

---

[57] **Космопорты: экстральность**

Значительная часть космопорта окружена барьером, отмечающим границы имперской экстратерриториальности (часто сокращаемой до "экстральности"). Область внутри барьера находится под управлением Империума, и местные законы там не действуют. Товары можно купить без пошлины, а налоги ограничены небольшим налогом на прибыль и таможенным сбором. Нарушители местных законов, особенно политические "преступники", могут найти убежище от подавляющих режимов, но если беглец обвиняется в действиях, представляющих нарушение имперских законов (например, убийстве), имперские служащие задержат его и выдадут.

В зависимости от вида правительства планеты, граница экстральности может быть простым проволочным забором или сложными барьерами, напоминающими земную Берлинскую Стену. Такое обычно строят, чтобы не дать гражданам планеты покинуть ее без разрешения, и для поддержания местных законов.

Хотя, строго говоря, в пределах космопорта любое оружие легально, имперские службы строго следят за соблюдением законов против повреждения собственности, убийств и вымогательства, и при необходимости их поддерживают военные силы. Дельцы в космопортах недовольны демонстрацией оружия и обычно отказываются обслуживать "бродячие арсеналы"…к тому же они и сами обычно неплохо снаряжены.

Продолжение на следующей странице…

Survey, First (опубликовано в **420)**: Первое полное астрографическое и демографическое описание Империума, выполненное Имперской Межзвездной Службой Разведки. После более ста лет создания, его публикация в 420 сделала записи Империума доступными широкой публике.

Survey, Second (опубликовано в **1065)**: Второе полное описание Империума, сделанное Службой Разведки, обновившее давно устаревшие и неполные данные Первого Описания. Второе Описание собиралось 70 лет, длиннее первого, и включает больше данных о мирах и астрографии. Кроме того, расширение Империума с 420-го добавило много миров, требующих описания.

Sword Worlds Confederation: Свободная конфедерация миров в Spinward Marches, левее имперского пространства и выше даррианцев. Первым поселением региона был Грам (в -399).

К -200 году заселение области почти завершилось, и в -186 появилось первое межзвездное правительство региона, Доминат Сакнофа. Состоящий из 20 миров, заселенных к тому времени, Доминат просуществовал до -102, в котором он после бунта распался на несколько меньших государств.

За века у Миров Меча было много правительств; иногда они объединялись под властью одного мира, а иногда было много мелких государств. Контакт с имперскими торговцами в 73 увеличил торговлю и повысил стабильность региона, но эта стабильность продержалась недолго.

Первая Пограничная Война породила в мирах, спорящих из-за пустяков, желание сотрудничества, и в конце войны появилась первая за века конфедерация с центром на Сакнофе, называемая Вторым Доминатом. В результате победы Коалиции Внешних Миров, Миры Меча аннексировали в Даррианском подсекторе Terant 340, Torment, Trifuge и Cunnonic. Второй Доминат держался до 698, в котором он был разрушен коалицией, возглавляемой Грэмом. Коалиция Грэма правила до 788, в котором короткая война с Даррианской Конфедерацией закончилась потерей 4 завоеванных миров.

Народное возмущение неумелым ведением войны привело к падению правительства Грэма. Коалицию сменил Триединый Альянс, возглавляемый Нарсилем, Сакнофом и Дюрандалем. Альянс распался в 848, преимущественно из-за слабостей организации, и некоторое время каждый мир были независимым, пока Грэм не восстановил свое влияние в 852 (по слухам, с помощью денег и советников Жодэйни). Это правительство остается у власти до нынешнего времени.

Правительство дает мирам почти полную автономию. Каждый мир имеет свои военные силы, свои законы и полностью контролирует свои внутренние дела. Правительство Конфедерации регулирует торговлю и конфликты между мирами, ведет дипломатические отношения со внешними силами.[58]

---

[58] **Космопорты: экстральность (продолжение)**

Каждое сооружение имеет уникальные особенности, количество вариантов почти равно количеству "нижних" портов (расположенные на планете, они экстральны, как и орбитальные порты). Почти возле каждого "нижнего" порта есть пригород, который его окружает (иногда полностью). Нередко внутри барьера есть жилые кварталы для работников порта и связанных с ним фирм (которых так же много, как и связанных с нынешними аэропортами). Для придумывания приключений, связанных с экстральностью, не потребуется много фантазии.

Например, сбежавший преступник может искать убежища за барьером экстральности. Поскольку работникам порта следует поддерживать хорошие отношения с местным правительством, то если преступление было ужасным (по местным представлениям), у чиновников космопорта может быть тенденция "не замечать" оправдывающие факты. Обвиняемый может попросить прятать его от чиновников, пока он не соберет оправдательные документы. Измените детали под вашу кампанию.

Кровавые обязательства

В любой войне солдаты попадают в плен, и за века выработались сложные процедуры обращения с ними. Часто производится обмен военнопленными – обычно "одного на одного". В войне наемников, происходящей в Трэвеллере, проигравшая сторона обычно не может вести переговоры или платить деньги. Мы придумали, что часть цены найма подразделения включает оплату их возвращения домой, после того, как их услуги больше не нужны, и появилась концепция "обязательств репатриации".

Обязательства репатриации были частично навеяны использованием "документов", названных *кровавыми расписками*, появившимися в качестве способа возвращать пилотов домой более-менее целыми. Наиболее типичным примером их применения была Группа Американских Добровольцев в Китае в 1940. На куртке каждого пилота сзади был шелковый квадрат, в котором был напечатан американский флаг и объявление на китайском, английском и нескольких других языках, о том, что каждый, кто поможет этому пилоту добраться до американцев, получит вознаграждение, обычно выплачиваемое золотом на месте.

В мирное время правительство Конфедерации содержит группу высокопоставленных военных офицеров (избранных из армий всех миров), тренированных в штабных операциях и управлении крупными силами. В военное время все армии объединяются под общим командованием. В случае наземных сил, дивизиями командуют командиры с их миров, а корпусами и выше – офицеры Конфедерации. Все компоненты дивизии будут из одного мира, если это возможно. Для флота, отдельные корабли находятся под командованием своих офицеров, а эскадры и более крупные флоты управляются офицерами Конфедерации.

Sylea: Столица Силеанской Федерации (см. ниже).

Sylea, Domain Of: Домен Третьего Империума, включающий сектора Core, Fornast, Massilia и Delphi.

Sylean Federation (-650 – 0): Крупная космическая федерация, ставшая основой Третьего Империума. Основанная на Силее в -650, Федерация медленно росла, присоединяя соседние миры и повышая торговлю и взаимодействие между мирами.

К -30 году реальной властью в Федерации был промышленный консорциум во главе с Клеоном Жунасту. Клеон, благородный и очень проницательный Соломани, использовал промышленную базу своей семьи и поддержку других семей (обретенную благодаря его силе убеждения) для получения теневого контроля над правительством Федерации, и начал активную кампанию увеличения количества миров под ее контролем.

После 30 лет экономических и политических маневров (иногда сопровождаемых военными действиями) Клеон увеличил размеры Федерации до нынешнего сектора Core (Ядро). Однако Клеон мечтал о большей территории, чем один сектор, и пришел к выводу, что строго контролируемое, сильно централизованное правительство Силеанской Федерации не было пригодным для большой межзвездной империи.

Клеон решил, что Федерация отслужила свое, и начал планировать новую форму межзвездного правительства, которое предоставляло бы большую местную автономию, но поддерживало единство на больших расстояниях. Вдобавок, для восстановления былой славы Правления Человека (и получения права претендовать на все бывшие территории Первого и Второго Империумов), Клеон предложил восстановить Империум. Это можно было сделать, поскольку в последние годы периода Сумерек один из последних претендентов на трон Правления Человека сделал Силею своей столицей. Клеон также отследил законность притязаний Силеанской Федерации на наследие Первого Империума, поскольку Правление Человека претендовало на законное наследование Империума Вилани.

В 651 году Силеанской Федерации Великий Сенат "убедил" Клеона принять имперскую корону. В том году он был коронован как Первый Император Третьего Империума, и объявил 651-й год Силеанской Федерации Нулевым Годом Третьего Империума.

System: Звезда, ее планеты и спутники. Термин "система" обозначает главный мир, его звезду, а также все прочие планеты, спутники, астероиды и прочие тела.[59]

---

[59] **Не на своем месте?**

Клеон II: Также известен как Клеон Слабый; единственный наследник Клеона I. Родился в 21, объявлен Императором в 53, отрекся в 54. Фактически, история утверждает, что "слабый" – неверное описание Клеона II. По-видимому, непригодный для окольной придворной политики, но осознающий необходимость консолидации власти юного Империума, Клеон отрекся в пользу своего выдающегося канцлера, Артемсуса Лентули.

Принимая близко к сердцу благосостояние своего бывшего владения, Клеон провел остаток своей активной, яркой и (по любым меркам) счастливой жизни как самоназначенная "пожарная бригада из одного человека". Его личное обаяние, в сочетании с романтикой его отречения, сделали его чрезвычайно эффективным адвокатом. Самый знаменитый пример относится к 56-му, когда он в одиночку предотвратил возможное восстание на Фатмозе, проведя марафонскую 39-часовую сессию переговоров между всеми тремя политическими партиями этого мира.

Клеон III: Родился в 201, объявлен Императором в 244, убит в 245. В династическом кризисе, вызванном смертью Мартина II без прямых наследников, Клеон Жунасту, пра-пра-правнук Клеона II, казался самым законным претендентом на трон. Поскольку его вскоре прозвали "Клеон Сумасшедший", похоже, что он не годился для трона, несмотря на законность его притязаний. Его поведение на троне вскоре убедило выживших членов правительства, что он был маньяком-убийцей, и принятое решение о его уничтожении было быстро исполнено.

Чадвик, Миллер и пр. "Императоры Третьего Империума".

System Defense Boat: Внутрисистемный корабль, специально предназначенный для защитных операций в системе. Он был разработан, исходя из тезиса, что корабль без прыжкового двигателя обычно победит корабль с прыжковым двигателем равного тоннажа, поскольку на него можно установить больше оружия. SDB обычно размещаются в самых важных точках системы (газовые гиганты, пояс астероидов, главная планета и т.п.) и атакуют вторгшиеся суда по одному из заранее выработанных планов.

Боты защиты систем имеют размеры от 100 до 5000 тонн и создаются на всех уровнях технологии от 8 до 12. Существуют сотни их типов, в зависимости от миссии, для которой они создавались.

- T –

Terra (Solomani Rim/Sol 1827 A867A69-F): Также известная как Земля, Терра – мир, откуда произошли все расы Человечества, бывшая столица Терранской Конфедерации, бывшая столица Союза Старой Земли и бывшая столица Автономного Региона Соломани. Слово "терранец" (обозначавшее жителя этого мира либо гражданина Терранской Конфедерации) происходит от названия этого мира. См. описание системы Терры в сноске к стр. 62.

Terran Confederation (с **-2398** по **-2204)**: Межзвездное правительство, состоящее из Терры и ее колоний. Конфедерация Терры происходит от Агентства Координации Космоса Объединенных Наций (UNSCA), созданной в -2500. Кроме выполнения рутинных обязанностей и предотвращения конфликтов, UNSCA скоро превратилась в информационный центр космических операций.

Одним из естественных занятий UNSCA были исследования. В 2087 исследователи UNSCA в поясе астероидов, искавшие лучшие двигатели для перевозки руды, изобрели прыжковый двигатель. Первые прыжковые двигатели были слишком слабы для межзвездных перелетов и использовались только в солнечной системе. В 2096 первая межзвездная прыжковая экспедиция по различным причинам отправилась на Звезду Барнарда, а не на Альфу Центавра.

После возвращения в 2097, члены экспедиции были срочно вызваны на встречу UNSCA. Экспедиция обнаружила разумную жизнь – человеческую! Члены экспедиции обнаружили геологоразведочный аванпост Вилани, аванпост на дальнем краю огромной империи, управляемой чужими людьми. То, что многие миры в нескольких парсеках от Земли уже заселены, вызвало у землян шок. Политики повторяли популярные слова, что "людям, живущим в сотнях парсеков от нас, нельзя заселять миры рядом с Террой". Отдельные нации начали расширять вооруженные силы и строить корабли.[60]

---

[60] **Есть ли где-нибудь правда?**

Вопрос, вызвавший такое же горячее обсуждение между фанами Трэвеллера, как и вопрос об ангелах на кончике иглы между средневековыми философами, таков: Какими были контакты Вилани с Террой до официального контакта в 2097? Как могли Вилани пропустить настолько важный мир? Являются ли отчеты о контактах с инопланетянами 20 века Виланской разведкой Земли? И если Вилани знали о землянах, как они могли стать таким сюрпризом в разных пограничных войнах?

Некоторые фаны Трэвеллера считают, что Вилани не знали о землянах, но мелкая раса, подчиненная Вилани (возможно, Веганцы) знала. Были ли тела, якобы найденные в Росвелле, штат Нью-Мексико, в 1948 году, Веганскими торговцами, погибшими в результате несчастного случая? Был ли Тунгусский метеорит в Сибири в 1908 крушением веганского корабля? Передали ли Веганцы (или кто-либо другой) землянам секрет прыжкового двигателя в конце 20-го или начале 21-го века?

Канон Трэвеллера всегда избегал этого вопроса, но существующий автор имеет свое мнение, которое он пламенно отстаивает: земляне изобрели прыжковый двигатель сами – он не был подарен, получен или приобретен каким-либо иным способом, помимо независимых исследований.

За три следующих десятилетия UNSCA и ООН преобразовались в истинное мировое правительство, управлявшее защитой Земли от Империума Вилани. Терранские колонии на других планетах получили членство в ООН. В -2400 ООН стала официально называться "Объединенные Миры". Через два года этот термин был снова изменен на Терранскую Конфедерацию. Современные историки, для простоты, используют только последний термин.

Терранская Конфедерация провела несколько космических войн с Империумом Вилани с -2408 до -2219. Конечным результатом этих войн стало крушение Великого Империума Вилани. Конфедерация была распущена в -2204, провозглашением Правления Человека, заменившим Империум Вилани.

См. также *Rule of Man, Nth Interstellar War, Solomani*.

Third Frontier War (979-986): Длительный период непрочного мира между Империумом и Консулатом Жодэйни вылился в войну в 979, когда Жодэйни одновременно ударили по подсекторам Querion и Jewell. Имперская реакция была недостаточно адекватной, и сражения продолжались почти шесть лет без особенного изменения положения. Прекращение огня, в конце концов подписанное в 986, мало что дали каждой стороне, что привело к отречению Императора Стирикса в 989.

Third Imperium (0-настоящее время**)**: Называемый просто Империум. Основан в 0 году Клеоном Жунасту из Силеанской Федерации, занимавшей нынешний сектор Core. В кампаниях умиротворения Империум быстро вырос, и продолжал медленно расширяться до 600, в котором он поглотил большую часть территорий Первого и Второго Империумов.

Структура правления: Лучше всего считать Империум формой феодальной конфедерации. Входящие в него миры согласны платить налоги и подчиняться нескольким фундаментальным законам, пропагандируемым Империумом, называемым Высшими Законами. Взамен Империум берет на себя патрулирование пространства между мирами, защиту космической торговли, поддержку путешествий и коммерции, а также служит арбитром в дипломатических отношениях между мирами. В остальном отдельные миры делают, что хотят, пока они признают, что сила Империума дает ему право управлять космическим пространством.

Имперские силы на отдельных мирах представлены консульствами, бюрократическими офисами и базами. Иногда размещаются крупные имперские анклавы, там, где это усиливает влияние императора.[61]

---

[61] **Великая Золотая Корона**

"Империум – это наш вклад в бесконечную историю цивилизации, прошедшую перед нами и продолжающуются после нас. Это то, что мы оставили будущему, и в некотором смысле это лучше, чем то, что прошлое оставило нам. Ни одна великая цивилизация не умирает. Все они остаются в качестве основ, на которых строится будущее общество. Земная Конфедерация, Виланские Бюро, Силеанская мечта Клеона, Соединенные Штаты Америки, Римская Империя, города-государства Джиммини – все они с нами.

Третий Империум – это великая золотая корона, величайшее достижение человеческой истории, и каждый из нас – несколько мелких бриллиантов в ней. Но эту корону не должен носить ни один император. Это сокровище принадлежит каждому имперскому гражданину, и каждый должен свободно свободно создавать свой кусочек этого сокровища, чтобы увековечить себя в этом бесценном подарке, который мы делаем будущему."

- Император Стрефон Аелла Алкхаликои,

Из речи в Имперском Собрании, по случаю его приказа о введении военного положения на Терре.

Кровь Империи

"Единственная мера ценности этого Империума – его экономическая сила и жизнеспособность. Мы можем приписывать нашей цивилизации любые высокие цели и веру, но мы не должны забывать о том, что она существует только для того, чтобы позволить гражданам эффективно взаимодействовать на экономической основе.

Все взаимодействие между разумными существами – экономическое, поскольку экономика – это удовлетворение естественных биологических нужд социальными способами. Мы создаем общества, торгуя – мы не создаем общества, а потом решаем торговать, чтобы чем-нибудь занять время. Политика, государства, религия, и наш собственный прославленный Империум – все это методы создания среды, в которой существа смогут обмениваться продуктами, необходимыми для здоровой, осмысленной жизни."

Герцогиня Маргарет Тукера, обращение к 500-му Оракулу, 103-1116

Территория Империума разделена на секторы, которые, в свою очередь, делятся на подсекторы и системы. Над секторами были созданы группы секторов, называемые доменами. Во время Кампаний Умиротворения Император Артемсус разделил космос на шесть областей, назвал их доменами, и назначил эрцгерцога для управления каждым из них. Каждому из них он поручил умиротворение и включение в Империум многих систем. Этими доменами были Sylea (Core, Fornast, Massilia, Delphi), Vland (Corridor, Vland, Gushemege, Dagudashag), Gateway (Ley, Glimmerdrift Reaches, Gateway, Crucis Margin), Ilelish (Ilelish, Zarushagar, Reaver's Deep, Daibei), Antares (Lishun, Antares, Mendan, Amdukan) и Sol (Diaspora, Old Expanses, Solomani Rim, Alpha Crucis). Большинство доменов так и не были включены в Империум полностью.

В 589, во время Первой Пограничной Войны, создали седьмой домен, Денеб (Spinward Marches, Deneb, Trojan Reach, Reft). Это было сделано, чтобы назначить эрцгерцога, который бы за них отвечал. Однако до его назначения грянула Гражданская Война, и только через 500 лет Императора Стрефона убедили назначить Норриса Аелла Алледона Эрцгерцогом Домена Денеб.

После гражданской войны императоры подозрительно относились к личностям, обладающим такой же властью, и поэтому они ослабили власть эрцгерцогов в имперском правительстве. В результате домены имели небольшое практическое значение. Но у каждого эрцгерцога осталось право присваивать титулы рыцарей и баронетов.

В годы после Четвертой Пограничной Войны и проблем, возникших из-за перебоев в коммуникации, Император Стрефон почувствовал, что усиленное положение эрцгерцога может позволить Империуму быстрее действовать для своей защиты. После протестов и оппозиции в лице нескольких важнейших членов Собрания, Стрефон заново ввел домен в качестве уровня бюрократии Имперского Флота и вернул доменам право сбора налогов. Еще позже Стрефон дал эрцгерцогам полномочия издавать законы и добиваться исполнения желаний императора на местном уровне.

См. также *Sylean Federation*.

Thoengling Empire: Большое централизованное государство в Варггрских Пределах. Империя Фоэнглинга – одно из самых стабильных государств Варгров и существует в нынешней форме с 792. Император, обладающими огромными полномочиями, выбирается пожизненно голосованием избранного съезда; по закону, ему не могут наследовать члены его семьи. Сыновья и дочери высших дворян приглашаются ко двору, где делается все возможное, чтобы привить им верность императору.

Империя Фоэнглинга – крупный торговый партнер и защитник имперских интересов в Пределах.

Trade Routes: Пути между основными мирами, по которым путешествуют корабли с прыжковыми двигателями. Они соединяют производителей с потребителями, правительственные миры с густо заселенными, стратегические ресурсы – с потребляющей их промышленностью. Торговые пути – естественный результат давления экономики и рынка. Когда рынок более невыгоден, торговый путь обходит его.

Обычно торговые пути – территория крупнейших торговых компаний. Они содержат флоты транспортов и торговцев, обслуживающих торговые миры, и наживают огромные прибыли. Но сами по себе торговые пути обслуживают менее 10% миров Империума. Остальные 90% обслуживаются вспомогательными линиями, грузовыми фрахтерами и вольными торговцами. Эти мелкие компании и корабли без расписания перевозят пассажиров и грузы за пределами торговых путей.[62]

---

[62] **Торговые пути**

Одна из проблем космоса – он, по существу, пустой. Айзек Азимов однажды написал, что если бы звездные системы были атомами (он указал, что наша система была бы атомом фтора), вселенная была бы отличным примером вакуума. Это значит, что на космических картах почти нет ландшафта, и ни одно направление не лучше другого. Случайно распределение звезд, однако, дает скопления и узоры, и это немного помогает.

Концепция прыжкового двигателя, однако, ограничивает вольную торговлю. Большинство кораблей в Трэвеллере не могут прыгать дальше 1-2 парсеков, и это значит, что "космические дороги" будут следовать по путям этих 1-2-парсековых прыжков. Можно привести аналогию с реками: реки – естественные пути перевозки, и расположенные на них города имеют больший доступ к торговле, чем те, которым не так повезло. Миры, расположенные на "торговых путях", образованных цепочками однопарсековых прыжков, обычно будут более процветающими, чем те, которые на них не расположены.

Travel Zone: Стандартная форма классификации миров в смысле относительной опасности. В качестве службы для путешественников, Общество Поддержки Путешественников (см. с. 35) публикует классификации "зоны путешествий", обозначающей уровень опасности, которую мир представляет для посетителей. Стандартная классификация: зеленый (безопасно), янтарный (требуется осторожность) и красный (огромная опасность). См. также *Amber Zone, Red Zone*.

Trojan Points: В гравитационной системе, состоящей из двух тел (например, звезда и планета или планета и луна) есть две точки стабильности, расположенные на орбите меньшего тела на 60 градусов за ним и перед ним, то есть равноудаленные от обоих. Они называются Троянскими точками (а также точками Лагранжа, обозначаемыми как L4 и L5).

Троянские точки газового гиганта возле пояса астероидов обычно содержат скопление астероидов. Название происходит от первого такого скопления, найденного землянами на Юпитере в системе Солнца; астероиды были названы именами мифических героев Троянской войны.

Twilight (с **-1776** по **-1526)**: Неудачи Правления Человека вызвали коллапс большей части межзвездной цивилизации. Хотя торговля и коммерция продолжались, их объем сильно упал, и многие миры были предоставлены сами себе. Этот период называют Сумерки, и он продолжался 250 лет.

Современные историки считают началом Сумерек -1776, когда казначейство на Hub/Ershur'е отказалось признать деньги, выпущенные отделом Антареса, что вызвало финансовый коллапс и уничтожение широкомасштабной торговли в Империуме. Концом Сумерек единогласно признается -1526, когда исчезло последнее правильство, претендующее на роль Правления Человека. Началась Длинная Ночь (см.)

Twilight's Peak: Легендарная или апокрифическая история о путешественниках, затерявшихся в неизвестном мире и обнаруживших невероятные здания и устройства, борясь с ужасной зимой. Оформленная в виде ужасной эпической поэмы, эта история интересна только тем, что может быть основана на фактах: в указанное время был потерян отряд, о котором до сих пор ничего не известно.

Two Thousand Worlds: Самое известное в Империуме название области космоса, контролируемой К'Кри. "Две тысячи миров" – прямой перевод выражения "*T't'tkahk Xeng Kirr*", но эти же слова идиоматически означают "вселенная", а в прошлом – еще и "ночное небо", поскольку с одной половины Кирура, родной планеты К'Кри, видно примерно столько звезд. Это название не означает, что в империи К'Кри ровно 2.000 миров.

Правительство К'Кри в высшей степени консервативно. Династия, ныне правящая Двумя Тысячами Миров, находится у власти с доисторических времен, и форма правления не изменилась, кроме пары мелких модификаций, необходимых для управления межзвездной империей. Экспансия К'Кри после изобретения ими прыжкового двигателя в -4142 шла очень медленно. Консервативность общества и технические ограничения, наложенные им на космические полеты (корабли, например, должны быть очень большими) мешали ранней разведке и колонизации.

Нахождение других разумных существ вызвало ксенофобию в обществе К'Кри. Осознание, что в космосе есть разумные хищники, породило стремление К'Кри сделать вселенную травоядной. Эта навязчивая идея стимулировала рост Двух Тысяч Миров до нынешних размеров и все еще доминирует в культуре К'Кри. Они терпят местные культуры и не слишком насаждают среди них другие аспекты общества К'Кри, но все расы в Двух Тысячах Миров травоядны.[63]

---

[63] **Религия К'Кри**

К'Кри отличаются от большинства разумных существ тем, что их верования монолитны, и практически не изменились со времен ранней цивилизации. На них не подействовал ни контакт с другими силами, ни развитие науки и технологии. Религия К'Кри – не столько поклонение, сколько путь мысли и веры. Хотя религия К'Кри полна мифов и легенд, и в ней есть вера в божественное и божью цель, они, похоже, никогда не верили, что божество можно расположить к себе молитвой, жертвоприношением, обещаниями или хорошим поведением. В представлении жестких и агрессивных существ, божий промысел далек, непостижим и безжалостен.

Религия К'Кри фаталистична – они верят, что все события уготованы заранее, и смертные не могут их изменить. Этот фатализм, однако, ослаблен абсолютной верой в свою славную судьбу. То есть, фатализм им не вредит; вместо этого он делает их почти фанатиками. Если солдату К'Кри суждено умереть, он умрет, и никакое бегство от судьбы не спасет его от гибели, как и от того, что ему предначертано сделать. Так что, он еще сильнее склоняется к приложению всех сил в бою.

Продолжение на следующей странице…

За контактом К’Кри с Федерацией Роя вскоре последовала война между ними (с -2029 по -2013). На первом этапе войны военная технология К’Кри оказалась превосходящей. Однако война закончилась по невоенным причинам, когда Ройцы продемонстрировали план радикального изменения общественного порядка К’Кри посредством психоисторических методов и угрожали выполнить его. К’Кри отступили к довоенным границам, и до сих пор граница между ними остается стабильной.

Экспансия империи К’Кри ныне уже закончилась. Растущие проблемы управления и контакт с другими расами, путешествующими среди звезд (такими, как Рой и Человечество) стабилизировали Две Тысячи Миров в их нынешних пределах.

- V –

Vargr: Основная разумная раса, произошедшая от земных собачьих в результате генетического манипулирования Древних, которое предположительно произошло примерно в то же время, когда Человечество было рассеяно между звезд. Населявшие район сверху от Империума Варгры были загадкой для ксенологов: их биохимия и генетический состав почти совпадали с параметрами земных организмов, но в корне отличались от большинства флоры и фауны Лэйра, родного мира Варгров.

В ранние годы Третьего Империума исследователи определили, что Варгры – результат генетического манипулирования перевезенных земных животных семейства *Canidae (Собачьи)*, почти наверняка вида *Canis*. Очевидный вывод, поддержанный археологическими свидетельствами, заключался в том, что за это отвечала раса, называемая Древними.

Средний Варгр примерно 5’2" высотой и весит около 130 фунтов. Они двуногие, прямоходящие хищники, задние конечности пальцеходящие, а руки очень похожи на человеческие внешне и по размеру, хотя есть существенные внутренние различия. Они имеют примерно человеческие физические параметры, и могут использовать то же снаряжение без модификаций и дополнительного обучения. В среднем реакция Варгров быстрее, чем у среднего человека, но она может различаться. Нюх и зрение Варгров намного превосходят человеческие.[64]

---

[64] **Религия К’Кри (продолжение)**

В соответствии с их природой, религия К’Кри - вероятно, самая политеистическая религия, практикуемая где-либо какой бы то ни было расой. К’Кри верят, что каждый живущий К’Кри – мирское соответствие божественной сущности. Религия утверждает, что где-то во времени и пространстве есть идеальная вселенная, в которой живут все К’Кри, которые когда-либо жили или будут жить. Это единая, огромная прерия, где все живут в мире и гармонии под надзором божественного Лорда Степи, справедливо правящего ими.

Каждый смертный К’Кри – это живое воплощение божественного существа, рожденное для двух целей: воплощения божественного плана в этом мире тени и проверки достоинств этого существа. Эти божественные К’Кри уже становились смертными, проживали свои жизни в этой вселенной (что для них представляет лишь миг) и возвращались, когда их задачи были выполнены. Путь, которым они преодолевали испытания этого мира, определял их положение в другом.

Детали этих концепций трудно перевести для человеческого разума. Похоже, там нет концепций "хороших" и "плохих" жизней, или наград либо наказаний в зависимости от поведения. Оценивается не столько этика и мораль, сколько способность каждого играть свою роль без жалоб, делать то, что должно быть сделано. Во многих отношениях с такими религиозными концепциями можно познакомиться в учениях некоторых философов древней Терры, особенно в некоторых доктринах Платона (см. "Республика, кн. VII) и определенных аспектах философии стоиков.

То, что К’Кри верят, что они отражения божественных существ, временно принявших смертную форму – интересная концепция. Это основа их необыкновенно стойкой неприязни к другим расам, поскольку религия К’Кри не дает им места в их райском мире. Значит, все не-К’Кри, которых они встречают, независимо от интеллекта – всего лишь существа теневого мира (нашей вселенной), и, следовательно, низшие по определению. Тем не менее, в этой жизни К’Кри осознают себя смертными; их божественная сущность не более и не менее бессмертна, чем человеческая концепция "души".

Продолжение на следующей странице…

Правительство: У Варгров нет центрального правительства; и вообще нет такого типа правительства, который можно было бы назвать "типично Варггрским". В Варггрских Пределах можно найти любые мыслимые формы правительственных организаций. Единственная объединяющая сила в Пределах – яростная расовая гордость, вызывающая легкую тенденцию к расовому сотрудничеству.

Чем выше уровень правительства Варгров, тем меньше его стабильность, поскольку сложно добиться одобрения всех входящих в него Варгров.

Варггры в Империуме: Хотя в Империуме есть лишь считанные планеты, заселенные исключительно Варграми, в лояльных мирах Империума живут миллионы Варггрских граждан. Кроме того, Варггрские искатели приключений, преступники, наемники и торговцы встречаются и во внутренних районах Империума.

Общество: Основные элементы, формирующие общество Варгров – очень сильная центробежная сила, происходящая от большого значения общего согласия и неформальных отношений авторитета, и не менее сильная центростремительная сила, происходящая от глубоко укоренившейся верности семье/клану/племени/нации.

Авторитет центральной власти на верхних уровнях общества Варгров сильно ограничен, и поведение основывается на широких интересах коалиций, с постоянным отделением и присоединением несогласных фракций. Традиционно, это сильно затрудняло осмысленные отношения более централизованных и организованных обществ вроде Империума, с тем, что у Варгров заменяет государства.

Варггры мало уважают формальные авторитеты, и даже эти крохи уважения тают, если авторитеты находятся на расстоянии. Варггры больше уважают неформальные авторитеты, и подчиняются тем начальникам, которых лучше знают.

Варггры обладают сильной расовой гордостью, и их легко оскорбить. Они нередко вступают в драку без оглядки на возможные последствия. Организацию общества Варгров трудно выразить в земных терминах, но лучше всего сравнить их с Дакотскими Сиу в Северной Америке в 1800-х, хотя эта аналогия сильно натянута.

Даже в самых стабильных правительствах Варгров лидер с высокой харизмой может найти последователей буквально для чего угодно. Соседи Варгров постоянно подвергаются неожиданным рейдам и пиратству банд Варгров (разумеется, без каких-либо санкций их правительств), которых подбивают на эти рейды, битвы или войны харизматичные лидеры.[65]

---

[65] **Религия К’Кри (продолжение)**

Очертания божественного плана для "теневого мира", в котором К’Кри проживают свои смертные жизни, также интересны. Ближайшее возможное приближение веры К’Кри в человеческих терминах (причем это приближение ни в коем случае не полное) – в том, что К’Кри приходят в этот мир, чтобы сделать из него новый рай, в котором когда-нибудь появятся новые обитатели, и, в свою очередь, отправятся в следующий "теневой мир", чтобы превратить его в рай. Это бесконечно повторяющийся цикл творения через множество вселенных. Трудно сказать, кто должен унаследовать эту вселенную; некоторые тексты К’Кри отмечают, что это другая раса К’Кри, но другие переводы можно интерпретировать так, что одна из подчиненных рас К’Кри в конце концов станет "божественной" и пошлет свои отражения в следующий теневой мир. Похоже, это является основой попыток К’Кри воспитать некоторые подчиненные расы в соответствии со своими представлениями. Все остальные теневые расы, конечно, всего лишь препятствия, которые надо преодолеть в этой жизни.

Религиозные верования К’Кри, по крайней мере среди лидеров, были сильно поколеблены результатами войны с Роем. К’Кри вышли из этого конфликта, но детали истинной причины конфликта никогда не предавались огласке. Похоже, среди высших классов общества К’Кри произошло ослабление веры, но их консервативная природа не позволяет даже думать о религиозном обновлении.

В большинстве своем современные К’Кри все еще строго придерживаются своей религии, хотя среди высших классов вера наиболее слаба. Практические аспекты этой религии – ее влияние на поведение – мало зависят от реальной веры в ее принципы. Среди К’Кри поощряется стойкость, послушность, старательность, они должны жить так, чтобы добиться одобрения (принимая и преодолевая все, что жизнь бросает на их пути).

Религия – более или менее личное дело; как говорилось выше, для религии не так важно поклонение, как жизнь в соответствии с принципами веры. Это обосновано, если учесть, что божества К’Кри – это сами К’Кри, так что все аналогии с поклонением или благоговением перед "богом-хранителем" – дело исключительно личное и частное, и это одно из немногих применений концепции "уединения" в культуре К’Кри.

Из лекции д-ра Дж. А. Кейта, Профессора Сравнительной Софонтологии, Университет Терры в Глазго.

Vargr Campaigns (220-348): Серия войн, стычек, конфликтов и дебатов между Империумом и различными государствами Варгров в секторах Vland, Corridor и Deneb вдоль верхней границы.

По мере расширения Империума, сначала он присоединял миры, прежде входившшие в Первый и Второй Империумы. Когда границы раздвинулись шире, имперская экспансия встретила уже заселенные государства Варгров различных размеров. Империум сражался более века, чтобы обезопасить свою территорию от Варгров; неизбежно последовавшая серия конфликтов совокупно называется Варгрскими кампаниями.

Vargr Extents: Территория, в которой доминируют государства Варгров. Термин "Варгрские Пределы" относится к секторам с преобладающим Варгрским населением. Пределы расположены примерно сверху от Империума, особенно от секторов Spinward Marches, Deneb, Corridor и Vland.

Vegan: Разумная раса, происходящая с Muan Gwi (Solomani Rim/Vega 1717 A456A86-V) и населяющая Веганский Автономный Дистрикт; они названы людьми по имени яркой голубой звезды возле их родной планеты.

Общие сведения: Веганцы прямоходящие, двуногие и радиально симметричные, в среднем около 7 футов 2 дюймов в высоту. Эти гомеотермические, кислорододышащие существа имеют два пола и живут в среднем около 200 лет. Происходя с планеты с низкой гравитацией, физически они довольно слабы и не могут жить на планетах с высокой гравитацией.

Голова веганцев служит как хранилищем мозга, так и держателем сенсорных органов. Органы слуха расположены в образовании, напомигающем ошейник, вокруг шеи. У веганцев два глаза, расположенных в шлемподобном образовании на голове, хоть внешне похоже, что это не так. Эти глаза прикрыты прозрачным образованием, похожим на веки, действующим как поляризационный фильтр. Он защищает глаза от яркого света, как темные очки, а также предотвращает попадание пыли в глаза. Когда фильтр не нужен, его можно убрать. Сами глаза большие и воспринимают инфракрасный свет (адаптация к маленькому красному солнцу Муан Гви). Так как череп жестко зафиксирован, веганец не может повернуть голову, но "шлем" с глазами может поворачиваться на большой угол.

Рот – вертикальная щель в верхней грудине, с парными щелями речи/дыхания по обе стороны. Внутри грудины расположены две пары челюстей, между которыми веганцы перемалывают пищу. Там, где у человека руки, у веганцев три щупальца, служащие манипулятивными органами. Ноги оканчиваются широкими, разделенными ступнями, предотвращающими от утопания в песке. Урогенитальное отверстие – вертикальная щель, расположенная в нижнем паху со стороны брюшины. Внешние различия между полами отсутствуют.

Веганцы имеют несколько адаптаций к сухому жаркому климату Муан Гви, откуда они происходят. Их высокие, тонкие тела приспособлены для максимального выделения тепла. Торс покрыт толстой оболочкой, свернутая поверхность которой содержит множество кровеносных сосудов.[66]

---

[66] **Эпитеты**

Большинство разумных существ дают другим клички: унизительные эпитеты, вульгаризмы или попытки юмора. Примеры, приведенные ниже, были переведены на Англик для понятности.

Имперские клички для Жодэйни: "Джоз", "Жос", "Джо Дэнни", "Сайк" (или "Псайк", имеется в виду, что многие Жодэйни тренированы в псионике).

Клички Жодэйни для имперцев: "Базз", "мертвая голова", "блок головы" (имеются в виду преследования пси-способностей в Империуме).

Человеческие клички для Варгров: Происходят из речевых шаблонов и включают "Рычун", "Ворчун" и "лайка". Но самое страшное оскорбление – это "собачка".

Варгрские клички для людей: Варгры обычно обращают внимание на цвет кожи ("розовый", "белокожий"), на относительно малое количество волос ("лысый") и на специфический людской запах ("вонючка").

Обитатели Миров Меча: Чрезвычайно гордые жители Миров Меча ожидают обращения "Сэр" или "Мадам". Опустить эти обращения, особенно по отношению к официальному лицу – серьезное оскорбление, даже если удастся избежать наказания.

И наоборот: самый простой способ втереться в доверие к жителю Миров Меча – проявить уважительное отношение; даже чрезмерное или сатирическое обращение ("глубокоуважаемый, чрезвычайно сиятельный сэр…") будет ошибочно принято некоторыми жителями Миров Меча за чистую монету. Но многие из них за долгие годы уже попадались на эту шутку… и в их культуре все еще приняты дуэли.

Повышая или понижая приток крови к оболочке, испускание телом тепла можно регулировать до оптимального уровня (больше днем, меньше ночью). Такое строение избавляет от необходимости потеть и последующей потери воды. Все отверстия тела закрываются во избежание ненужных потерь влаги.

История: Веганцы получили прыжковый двигатель от торговцев, находившихся под влиянием Вилани, около -6000, и колонизировали несколько близлежащих миров, прежде чем были поглощены Первым Империумом в -4404. Под управлением Вилани они сурово притеснялись, как все расы, сопротивлявшиеся включению в жесткую кульруру Вилани. Вследствие этого, они приветствовали победу Терры в Межзвездных Войнах и приход Правления Человека.

Веганское Государство процветало при Правлении Человека и пережило Длинную Ночь практически без ущерба. Однако с приходом Третьего Империума веганская зона была разделена на несколько государств в соответствии с имперской политикой: не-люди имели полные гражданские права, но, для укрепления авторитета Империума, государства многих миров не допускались.

При правлении Соломани веганцев снова притесняли. На многих веганских мирах возникли человеческие колонии для поддержки влияния Соломани, и всеми веганскими мирами управляли губернаторы Соломани. После Войны Края Соломани был сформирован существующий Веганский Автономный Дистрикт в качестве противовеса Соломани.

Общество: Веганское общество делится на сотни разных *tuhuir*, что можно примерно перевести как культур, филисофий или тао. Каждый *tuhuir* имеет свои обычаи и традиции и свои представления о правильной жизни. Правительство, управляющее Веганским Дистриктом – это *tuhuir*, наблюдающий за всеми прочими *tuhuir*'ами и урегулирующий конфликты. Существуют *tuhuir*'ы бунтовщиков и еретиков, хотя и редкие.

Археология свидетельствует, что прежде *tuhuir*'ы были отдельными обществами, ассоциируемые со своими географическими областями, как страны на современной Земле. Теперь, однако, они все перемешаны в сложные узоры.

Tuhuir не передается по наследству; когда веганец достигает половой зрелости, он входит в период поиска, который может длиться много лет. В конце концов он выберет *tuhuir*, один раз на всю жизнь. На практике около 50% веганцев входят в *tuhuir* своих родителей (точные проценты для разных *tuhuir*'ов различны), около 0.5% обнаруживают, что им нравится сам поиск, и никогда не вступают в *tuhuir*.[67]

---

[67] **Другое место, другое время**

Огромная фоновая история вселенной Трэвеллера предоставляет множество эпох для приключений, но эта книга ограничивается только одной – 1120 годом. Однако многие GM'ы, несомненно, решат, что этот сеттинг накладывает слишком много ограничений на типы кампаний, которые они хотят провести, но по-прежнему захотят использовать вселенную Трэвеллера в качестве вдохновения. Для них есть несколько вариантов:

Начало: Многих GM'ов привлекают кампании, проводимые в первые десятилетия Третьего Империума, во времена правления двух Клеонов и Артемсуса. Это время восстановления, экспансии, исследований и повторного контакта после периода хаоса и варварства предоставляет множество возможностей для любителей строить империи.

Этот период времени рассматривается 4-й редакцией Трэвеллера в более чем 20 книгах, опубликованных Imperium Games. Перевод этого материала в GURPS потребует очень мало усилий GM'а, поскольку материалы о приключениях и кампаниях не зависят от системы правил.

Межзвездные войны: Другой популярный период – время первого контакта между землянами и дряхлой Империей Вилани, в 24 веке. "Прорыв" землян на межзвездную сцену предоставляет прекрасный фон для приключений. Однако об этом периоде пока не опубликовано никаких материалов, а это значит, что GM'у придется создавать свои.

Vegan Autonomous District: После пирровой победы над Соломани на Терре в 1002, Империум обнаружил, что не может полностью завоевать и поглотить остатки Сферы Соломани. Имперское высшее командование решило создать Веганский Автономный Дистрикт в качестве противовеса остаткам Конфедерации Соломани. Веганцы обладают полным контролем над своим дистриктом, но имперским гражданам и товарам гарантирован свободный пропуск.

Хотя ныне существующие мир и спокойствие возле Края Соломани вызвано различными факторами, нельзя не признать, что создание Веганского Автономного Дистрикта достигло своей цели.

Миры Веганского Автономного Дистрикта имеют единое централизованное правительство. Государственная власть ограничивается гражданской службой, выдвигается и избирается экзаменами на конкурентной основе.

Vilani: Основная человеческая раса (*H. sapiens*), развившаяся на Вланде из людей, перенесенных туда Древними.

История: Мир Вланда, хотя и имел условия, пригодные для жизни, содержал чуждую экологию, основанную на собственной независимо развивавшейся биологии, производившей протеины, сахар и аминокислоты, которые людям было трудно усвоить и переварить. Люди не могли использовать в пищу большинство местных растений без существенных модификаций.

Одна из старейших профессий в обществе Вилани – это *shugilii* (что переводится примерно как "мельник"). *Shugilii* мог преобразовать сырую пищу в пригодную для еды, используя выдержку и химическую обработку. Роль *shugilii* больше напоминала роль шамана или колдуна, чем роль повара. Поскольку большая часть еды на Вланде была несъедобной без обработки, *shugilii* были важными представителями общества.

Враждебность Вланда была взаимной: люди были непригодны в еду для хищников, паразиты погибали, поскольку люди не обеспечивали их питания, бактерии не могли заразить организмы людей, и даже вирусы не могли внедриться в их клетки. Следовательно, примитивное человеческое общество не нуждалось в шаманах-медиках. Из-за этого виланские медицинские и биологические науки развивались очень медленно.

Легенды Вилани полны отчетов о "войне богов", ужасных разрушениях и периодических вмешательствах богов в дела людей. Существуют легенды о ранних исследователях, обнаруживших земли с огромными живыми каменно-металлическими богами, обладавшими невероятными магическими силами. Современные археологи считают, что этими "богами" на самом деле были боевые роботы, использованные Древними в последней войне. Вероятно, последняя из этих машин выключилась около -20.000.

Общество: В раннем обществе Вилани доминировали три группы: shugilii, аристократы и торговцы. Аристократы были естественными лидерами общества, shugilii были необходимыми переработчиками пищи, а торговцы контролировали торговлю. С расцветом общества Вилани (-11.000) и сопутствующей промышленной революцией каждая из этих трех сил не потеряла власть, а только приобрела; все они участвовали в создании промышленного богатства Вланда.

В -9235 Вилани совершили свой главный прорыв, который обеспечил им власть на следующие 6.000 лет: исследовательская группа, работавшая на окраине системы Вланда, создала первый работающий прототип прыжкового двигателя и продемонстрировала его эффекты.[68]

---

[68] **Дело Вкуса**

Перед обедом мне принесли Виланское пиво, которое должен попробовать каждый гурман. Оно очень темное, но не полностью непрозрачное. Свет проходил через него сильно рассеянным. Пена была небольшой, но стойкой, а запах был тяжелым, дрожжевым и слегка напоминал свежеиспеченный ржаной хлеб Земли, с тонкими оттенками специй и приправ, которые я не могу описать.

После первого глотка мне показалось, что мне принесли воду, выжатую из старых носков. На мгновение я подумал, что надо мной подшутили, пока не увидел, что мои хозяева жадно пьют свое пиво с большим удовольствием.

Кинмон Денисович, "Невежда на Вланде"

Вилани обнаружили разумные формы жизни в мирах, лежащих не далее 60 парсеков от Вланда. Ни одна из них не имела межзвездных перелетов. Вилани с легкостью подчинили эти менее технологически развитые расы. Вилани сумели навязать свою культуру и законы другим расам среди звезд. Однако захваты Вилани в основном были не военными, а экономическим подчинением.

По мере расширения их сферы влияния, Вилани обнаружили, что трудно поддерживать контроль через такие расстояния, передвигаясь и передавая информацию лишь на скорости Jump-1. В то же время каждый из трех правящих классов общества Вилани подвергся угрозам со стороны внешних сил.

Были созданы три независимых бюро, каждому из которых назначили территорию, за которую оно несло ответственность. Все бюро были одинаковы, но изначально придерживались разных философий, основанных на их происхождении. Бюро имели свои правительства на их территориях.

Starurshid, происходящее из класса торговцев, превыше всего ценило космическую торговлю. Makhidkarun, произошедшее от аристократии, ценило межзвездное правительство. Naasirka, произошедшее от *shugilii*, пыталось опереться на это, пока не обнаружило, что оно не может контролировать поставки еды на большинстве своих миров, но в конце концов превратилось в широкую организацию, с упором на энергию, транспорт и роскошь.

В -5430 Вилани наконец изобрели двигатель Jump-2. Ни у одной другой расы его не было, и Вилани поддерживали свою монополию, строго храня его секрет от подчиненных рас. В -5400 началась серия войн с целью подчинения оставшихся периферийных культур. Этот период консолидации длился до -4045.

Великая Звездная Империя: В -4045 правящий совет Вилани, *Igsiirdi*, провозгласил Великую Звездную Империю (по-вилански Ziru Sirka). С этого момента начинается календарь Вилани.

Сначала в Империи не было императора. В течение 10 лет председатель Igsiirdi (избираемый советом пожизненно) был Ishimkarun'ом – Теневым Императором, правящим путем публикации воззваний, но не появлявшимся на публике. В -3610 Теневой Император стал Императором Звезд, абсолютным монархом Империи. Наследники после смерти старого императора выбирались Igsiirdi.

Около 1200 лет Великая Звездная Империя поддерживала мир между своим населением. Однако она настаивала на культурной жесткости. В -4000 прекратилась разведка новых планет, научные исследования контролировались и были полностью остановлены к -3800. Однако, началом конца доминирования Вилани был контакт с Терранами в -2422. К -2408 Терранцы воевали с Вилани, а к -2219 превзошли Вилани в технологии, промаршировав по Вланду как завоеватели, что привело к краху Великой Звездной Империи.[69]

---

[69] **Консерватизм Вилани**

В: Сколько потребуется Вилани, чтобы заменить лампочку?

О: Шесть. Один из гильдии подносчиков лестниц из бюро обслуживания, чтобы принести лестницу и поставить её, второй из гильдии держателей лестниц того же бюро, чтобы держать установленную лестницу, третий из гильдии клерков правительственного бюро, чтобы проследить за заполнением нужных при замене лампочки форм и уплатой положенной пошлины энергетическому бюро, четвертый из гильдии сменщиков лампочек энергетического бюро для замены лампочки, пятый из гильдии замены фитилей, поскольку это традиция, и шестой из гильдии надзирателей, поскольку его присутствие требуется по закону, когда пять и большее количество рабочих выполняют одну и ту же работу.

Когда Вилани впервые встретили землян (ныне называемых Соломани), одним из крупнейших сюрпризов для Вилани была быстрая скорость изменения технологии. Исследования велись просто из любопытства, в результате этих исследований делались открытия, на их основе появлялись изобретения – и все это за считанные мгновения по меркам Вилани. Почему же Вилани развивались так медленно по сравнению с землянами, происходя от одного и того же вида?

Самая популярная теория утверждает, что их подозрительность по отношению к новшествам и развитию технологий проистекает от глубоко лежащей доисторической памяти о ситуации на Вланде. Многие ученые верят, что значительное количество боевых роботов Древних бродили по Вланду многие века, сражаясь друг с другом в пользу мертвой расы, когда все Древние давно были уничтожены. Пока энергетические источники этих машин не иссякли, Вилани прятались в холмах, горах и джунглях, куда не могли забраться машины, и их цивилизация началась только после выключения последнего робота. Ранние Вилани решили, что технология хаотична сама по себе, и ее нужно тщательно контролировать, иначе она уничтожит сама себя и все вокруг.

В примитивном мире, в котором интересные устройства лежали везде (и легко могли уничтожить как самого любопытного, осмелившегося с ними возиться, так и всю его семью), и в котором эксперименты с новым видом еды были риском для жизни, возможно, что страсть к новшествам у Вилани исчезла в результате эволюции!

Календарь Вилани: Виланский календарь основан на периоде обращения Вланда (родного мира Вилани) вокруг его звезды, Urakkalan. Виланский *Gurkala* (год) составляет 478.72 стандартных дня.

См. также *Vland, First Imperium* и *Краткая история Ziru Sirka* на сносках к с.33-58.

Vland (Vland/Vland 1717 A967A9A-F): Родной мир Вилани, бывшая столица Первого Империума, ныне столица сектора Вланд. Вланд всегда был крупным торговым и культурным центром для областей, расположенных в верхней и левой частях Империума.

Vland, Domain Of: Домент Третьего Империума, состоящий из секторов Corridor, Vland, Gushemege и Dagudashag.

- W –

War: Крупный интенсивный конфликт между нациями, мегакорпорациями или расами.

См. *Good War/Bad War, Imperial Rules of War*.

Way Station: Звено в сети экспресс-ботов. Путевая станция – крупная (для Службы Разведки) база, предназначенная для тщательного осмотра и ремонта экспресс-ботов на местах их перелетов. Во время своей обычной службы, экспресс-боты прыгают из системы в систему, иногда меняя пилотов, но быстро продвигаясь все дальше и дальше. На каждой остановке (станции X-ботов) их тестируют, заправляют топливом и припасами, иногда меняют пилота. Однако в конце концов после долгой работы X-боту потребуется обслуживание и возможный ремонт. Это и делает путевая станция.

Путевые станции оборудованы для обслуживания и ремонта, а также имеют обученные команды обслуживающего персонала. Они эквивалентны базам флота, хотя могут обслуживать только корабли небольшого тоннажа (не более 10.000 тонн).[70]

---

[70] **Имена Вилани**

Имена потомков Вилани, разумеется, будут на виланском языке. Здесь нет места для полного обсуждения правил именования Вилани – просто выберите личное имя и фамилию из приводимых ниже списков.

Личные имена Вилани

Наиболее популярные мужские личные имена: Adkhar, Eneri, Enli, Ganidiirsi (сокращенно Gani), Shannash, Mazun и Khugi, хотя, разумеется, этот список далеко не полон.

Наиболее популярные женские личные имена: Gamaagin (сокращенно Gam), Nashu, Sharikkamur (сокращенно Sharik), Shana, Iikush, Musush – и опять-таки, это далеко не полный список.

Фамилии Вилани

Как и фамилии Соломани, большинство фамилий Вилани основаны на профессиях далеких предков.

AadkashliGanaareKigisiiNurashuAakmirGanaranKiigashshiimRiishaAardashpiurGarshansemKiirumimRisharAershugginkhGashkhimklLagkhuundaaSagaruuAkisGemanaLanashraaSargkhamAmaGiinshiirnirLaragiiShaarshiimAnshiiGiirdudshamsherLinkirgirShaimAruGimminiLinuuksaSharamaAshiIikenLisheniiShasharshiAshranIlgudMaareraShashiigBamasmurImgbukkhlumMaariisheShemiBiisanaInshardMaasaaryShgapgunshusgisDargiimkamIrkirkhaamnMadkashgergShimanniiDashkhurKakaakamMakrusShirikaDigeruuKakarkuMenkiinShirrushiDiremaKamsashMiigakiShmeshkdumshirDshurkemshirpKariseMimrakShumimDurashnishKdgergadmMirakruShummaDurirriiKeranaMirgakreShuramshiEkiirKhaasiraMurnasSiikunaEnleshkaadsharKhamkharlamddMushiiruUamdarGaakshirumKhemirisNamiirnaUddenkhadsgGaarirraKhiikanuNirkraUmrunkkirGaarrasaKhiishimshuNumarZisduurkhaar

- X –

Xboat: см. *Express Boats*.

Xboat Station: Сооружение для обработки Х-ботов в звездной системе. В каждой системе, обслуживаемой сетью Х-ботов, поддерживается станция Х-ботов для передачи сообщений и управления прилетающими и улетающими Х-ботами. Станция, обычно расположенная на краю звездной системы, принимает сообщения, переданные прилетевшими Х-ботами, и передает их на планету для доставки. Сообщения, предназначенные для следующего мира, пересылаются на ожидающий Х-бот, который после этого отправляется в следующую звездную систему на своем пути.

Станция Х-ботов содержит принимающее и передающее оборудование; также присутствуют средства заправки и обслуживания местного персонала и ожидающих пилотов. Станция Х-ботов содержит офис на основной планете системы для принятия сообщений и их доставки по адресам.

- Y –

Year Zero: Первый год имперского календаря и год основания Третьего Империума. Присвоив основному году нулевой номер (вместо обычно выбираемого 1-го), имперская система дат стала стандартной числовой линией, распространяющейся вперед и назад во времени. Годы до основания Империума стали простыми отрицательными числами, и количество лет между датами до и после основания Империума можно определить вычитанием.

- Z –

Zhdant (Zhdant 2719 A6547C8-F): Столица Консулата Жодэйни и родной мир народа Жодэйни. В отличие от столиц других империй, Ждант преимущественно разделен на поместья членов правящего совета Жодэйни, что делает население мира необыкновенно малым. На Англике Ждант часто произносится как "Жодэйн".

Zhodani: Основная человеческая раса (*H. sapiens zhdotlas*), населяющая Консулат Жодэйни, расположенный далеко слева от Империума. Жодэйни – ветвь Человечества, в большинстве своем похожая на другие человеческие расы. Они обычно выше Соломани и Вилани, и более гибки. Самое важное их отличие – признание и использование псионики.

Общество: Общество Жодэйни разделено на три класса: нобили, интенданты и рабочие. Нобили представляют собой правящий класс и получают психоническую тренировку с детства. Интенданты – управляющие и администраторы общества, они также получают раннюю психоническую тренировку. Рабочие образуют основную массу; им запрещено использовать психонику, и их не тренируют.

В этой жесткой классовой системе есть две возможности продвижения в высший класс. Все дети рабочих тестируются на психонический потенциал, и тех, кто покажет высокие способности, забирают из их семей и принимают в класс интентантов. Интенданты могут получить титул нобиля за особое усердие, особые услуги государству или за победу в психонических играх. [71]

---

[71] **Проезд низшим классом (Low Passage)**

В денежном и социальном отношении это эквивалент проезда 3-м классом на лайнере 19 века. Пассажиры низшего класса проводят весь полет в гибернационных койках. На крупных лайнерах пассажиров "замораживает" и "размораживает" корабельный медик. На мелких, где этим занимаются стюарды (не всегда обладающие медицинскими навыками), есть шанс умереть после "разморозки". Проезд низшим классом обычно стоит Cr175 за прыжок, независимо от дистанции прыжка.

Лотерея низших: На некоторых кораблях проводится "лотерея низших", в которой члены экипажа ставят небольшие ставки на то, какой из пассажиров низшего класса не переживет путешествия. Победитель получает все ставки; если его нет, банк остается на следующий перелет. По очевидным причинам, тот, кто "размораживает" пассажиров в лотерее не участвует. Говорить о ней в присутствии самих пассажиров считается дурным тоном, но опытные путешественники о ней знают, и иногда даже сами делают ставки.

Проезд средним классом (Middle Passage)

Средний класс – шаг вперед по сравнению с низшим, и стоит намного дороже (Cr1.750 за прыжок, независимо от его дистанции). На крупных лайнерах каюты пассажиров среднего и высшего класса находятся на разных палубах, с разными холлами, столовыми и т.п. На мелких кораблях они часто смешаны на одной палубе. Пассажирам обычно разрешается ходить по кораблю, кроме мостика, трюма и инженерных отсеков, хотя на мелких кораблях их обычно убеждают оставаться в своих каютах либо в холле. Питание входит в цену проезда и сервируется в столовой.

Проезд высшим классом (High Passage)

Высший класс дороже среднего и почти идентичен, кроме лучшего качества еды и обслуживания. На крупных лайнерах у пассажиров высшего класса есть отдельные палубы, холлы и столовые. Иногда их каюты больше и лучше обставлены. На мелких кораблях разница состоит только в качестве еды и поведении стюарда. Проезд высшим классом стоит Cr3.500 за прыжок, независимо от его дистанции.

То, что правящие классы обладают псионикой, означает, что многие аспекты общества работают с высокой эффективностью. Психология, наука о поведении, наука об общении и образование Жодэйни более правильны и совершенны, чем в других обществах. Методы обучения прекрасно отлажены, и обучают быстро и точно. Ментальные отклонения и криминальные наклонности с помощью псионики можно вовремя обнаружить и скорректировать.

Как правило, общество Жодэйни счастливо. Каждый является частью единого целого, и каждый вносит свой вклад в его успех. Относительное отсутствие возможностей продвижения для рабочих сглаживается возможностью продвижения их детей, если они обладают нужным потенциалом. Груз ответственности, лежащий на интендантах, облегчается постоянной возможностью возвышения до нобилей. Сами нобили смягчают груз своей власти комфортом, предоставляемым их положением.

Нравственность: Жодэйни обычно не любят другие человеческие расы, не практикующий псионику. Эффективные внушения и постоянная возможность чтения мыслей уничтожили нечестность и аномалии как социальные явления. *Tavrchedl'* (Полиция Мыслей) – особый отдел правительства, отвечающий за поддержание правильных мыслей у населения.

Граждане Империума очень не любят Жодэйни. Поскольку Жодэйни практикуют псионику, ни один имперец не может быть уверен, что Жодэйни не читает его мысли в любой момент времени. В присутствии Жодэйни Имперцы чувствуют себя беззащитными, и оно их беспокоит.

Благодаря псионическим способностям, Жодэйни создали самое эффективное авторитарное правление в истории. Граждане Империума, привыкшие к высокому уровню местной автономии, боятся попасть под власть Жодэйни, поскольку верят, что при этом потеряют свою свободу.

Правительство: Консулат Жодэйни – объединенная демократия, но право голоса имеют только нобили. За исполнительные и законодательные функции отвечают несколько советов разных размеров. Каждый совет избирает одного из своих членов начальником и несколько членов делегатами в совет более высокого уровня. Например, город выберет нескольких членов совета в качестве представителей в совете планеты. Этот процесс продолжается через несколько уровней советов до самого высшего – Великого Совета Жодэйни. Номинально каждый член совета служит "одну олимпиаду" (три года Жодэйни), но практически советник служит, пока не прибудет его замена либо известие о его переизбрании на новый срок. Зачастую, в районе, избравшем советника, голосовать могут только его родственники, так что его переизбрание практически гарантировано.

Советы Жодэйни обычно проводят (если это возможно) плебисцит по важным вопросам среди тех, кого они касаются. Этот принцип может быть приостановлен, если требуются немедленные действия, но чиновник, отдающий приказ, отвечает перед избирателями, и должен срочно оправдать свои действия.

Высшая исполнительная власть принадлежит трем консулам; один из них выбирается каждый год сроком на одну олимпиаду членами и из членов Высшего Совета. Никто не может быть консулом два раза подряд, и консулы в отставке получают пожизненное членство в Высшем Совете.[72]

---

[72] **Отношения Жодэйни с Империумом**

История отношений между Жодэйни и Империумом всегда была бурной. За 1020 лет, прошедшие со времени контакта между двумя культурами, отгремели пять крупных войн и множество мелких конфликтов, а политическая ситуация всегда была напряженной.

Основным камнем преткновения был Spinward Marches, или, точнее, расширение Империума в этом регионе. Консулат стабилизировался в нынешних размерах примерно к -1000. Жодэйни верят, что их государство достигло оптимального размера, и ему пока не нужны новые территории. Когда Империум появился в Spinward Marches, Жодэйни никак на это не реагировали, поскольку несколько поселенцев не представляли существенной угрозы. Со временем, однако, когда экспансионистские стремления Империума стали очевидны, Жодэйни (и их Варггрские союзники) ответили тем, что ныне считается превентивной войной для нарушения имперского расписания (Первая Пограничная Война, 589-604). Империум победил в этой войне, но вместо того, чтобы воспользоваться плодами своей победы, Имперский Адмирал Олав хаулт-Планквелл отправился с флотом на Кэпитол, убил Императрицу Жакелину и захватил трон. Последовавшие хаос и гражданская война продолжались 18 лет, что фактически задержало расширение левых границ Империума.

Нет свидетельств, что хаулт-Планквелл собирался начать гражданскую войну или намеренно следовал политическим целям Жодэйни, но результаты были точно в их пользу. То, что Жодэйни не использовали гражданскую войну для расширения – явное доказательство отсутствия у них захватнических амбиций в этом регионе.

Цели Жодэйни во Второй войне (615-620) более загадочны. Жодэйни и Варггры атаковали, имперский флот под командованием Адмирала Арбеллатры ответил, и снова Империум победил. Видели ли Жодэйни в Арбеллатре будущего строителя империи, чьи устремления требовалось нейтрализовать?

Продолжение на следующей странице…

История: Жодэйни отсчитывают время жизни своей империи от традиционной даты первого организованного применения псионики на Жодэйне, года первой олимпиады, -6731 по имперскому летоисчислению. Они изобрели прыжковый двигатель около 1300 лет спустя, в имперском -5415.

Экспансия Жодэйни была постепенной и небогатой на события. Хотя некоторые пограничные государства и сопротивлялись включению в Консулат, большинство было присоединено мирно. Жодэйни впервые вступили в конфликт с Третьим Империумом в 500-х, когда споры о нынешних и будущих границах продвижения в области Spinward Marches вылились в Первую Пограничную Войну. За следующие 600 лет пограничные войны не смогли разрешить основных противоречий между двумя империями.

Календарь Жодэйни: Календарь Жодэйни основан на периоде обращения Жданта (родного мира Жодэйни) вокруг Плиебра, его звезды. Жодэйнский *Chten* (год) составляет 275.19 стандартных дней. Система дат Жодэйни использует период, равный трем *Chten*'ам и называемый *Thequzdij* (олимпиада). Жодэйнская дата записывается в виде Олимпиада.Год – например, 3173.1 – первый год 3173-й олимпиады.

См. также *Zhdant*.[73]

[73] **Отношения Жодэйни с Империумом (продолжение)**

Нет свидетельств, указывающих, что Арбеллатра собиралась основать свою империю в Spinward'е и расширять ее в сторону Консулата Жодэйни – вместо этого она, как и Адмирал хаулт-Планквелл поколением раньше, отправилась на Кэпитол и захватила власть, сначала в качестве регента, а потом императрицы. Каковы были намерения Жодэйни? Это нам неизвестно, но результатом был длительный мир (хоть и непрочный).

Этот мир был нарушен в 979, когда коалиция Жодэйни и Варгров (известная к тому времени как Коалиция Внешних Миров) атаковала снова. Война продолжалась шесть лет и закончилась прекращением огня, но обвинения в некомпетентности Империума привели к отречению Стирикса в 989.

Четвертая Пограничная Война (1082-1084) также не дала результатов, хотя Империум претендует на победу в ней, поскольку одержал победу в Битве Двух Солнц. Пятая и последняя Пограничная Война (1107-1110) также не принесла территориальных изменений.

С экспансионистской точки зрения, постоянные нападения Жодэйни всегда заканчивались неудачей. Однако похоже, что Жодэйни отлично справились с удержанием Империума вдали от своих границ. Является ли это преследуемой ими целью?

Перевод терминов словаря

Amber Zone – Янтарная зона
Ancients - Древние
Anglic – Англик (название языка)
Astrography – Астрография
Barrack Emperors - "Казарменные Императоры"
Base – База
Behind the Claw – буквально, "За Когтем"
Belt – Пояс (здесь – обычно пояс астероидов)
Border - Граница
Campaign – Кампания (военная или в этом роде)
Capital - Столица
Church of the Chosen Ones – Церковь Избранных
Civil War – Гражданская Война
Client State – Подчиненное государство
Coyns - Монеты
Currency - Валюта
Depot - Депо
Directions, Galactic – Галактические направления
Domain - Домен
Emperors of the Flag - "Императоры Флага"
Empire - Империя
Extents - Пределы
False War - "Ложная война"
Fifth - Пятый
First - Первый
Fourth - Четвертый
Frontier - Пограничная
Gas Giant – Газовый гигант
General Shipyards - "Общие верфи" (название компании)
Great Rift – Великий Разлом
Holiday - Праздник
Hypothesis - Гипотеза
Imperial Calendar – Имперский календарь
Imperial Edict – Имперский Эдикт
Imperial Identity Document – Имперский Идентификационный Документ
Interdiction - Ограждение
Interstellar - Межзвездный
Iridium - Иридий
Jump - Прыжок
Long Night – Длинная Ночь
Main – Трасса, магистраль
Major Race – Основная раса
Mercenary - Наемник
Mining – Добыча (полезных ископаемых)
Minor Race – Второстепенная раса
Moot - Собрание
Movement - Движение
Naval - Флотский
Nobility – Дворянство
Octagon Society – Общество Восьмиугольника
Oort Cloud – Облако Оорта
Outworld Coalition – Коалиция Внешних Миров

Pacification – "Умиротворение" (обычно присоединение мелких соседей)
Peerage - "Книга пэров"
Phoenix - Феникс
Project - Проект
Postal Union – Почтовый союз
Psychohistory - Психоистория
Ramshackle Empire - "Ветхая Империя"
Red Zone – Красная Зона
Repatriation Bond – Обязательство Репатриации
Research - Исследования
Rule of Man – Правление Человека
Rules - Правила
Scout - Разведчик
Second - Второй
Security – Служба безопасности
Society - Общество
Starport - Космопорт
Station - Станция
Stationery – Бланки (в данном случае)
Subsector - Подсектор
Sunburst – Солнечная вспышка
Superheavy Elements – Сверхтяжелые элементы
Suppression - Подавление
Survey – Описание (в данном случае)
Sword Worlds – Миры Меча
System Defense Boat – Бот Защиты Системы
Third - Третий
Trade Route – Торговый Путь
Travel - Путешествие
Twilight - Сумерки
Two Thousand Worlds – Две Тысячи Миров
War - Война
Warrant – Мандат (в данном случае)
Way Station – Путевая Станция

От переводчика

Некоторые термины были **намеренно** переведены не так, как в оригинале, чтобы не запутывать читателей и дать им возможность что-нибудь понять. Особенно это касается направлений на галактической карте: в оригинале они называются coreward (в сторону ядра), rimward (в сторону края), spinward (в сторону вращения) и trailing (в сторону хвоста). В переводе применены привычные понятия "сверху", "снизу", "слева" и "справа", поскольку на карте эти направления выглядят именно так.

При переводе я старался оставить материал на той же странице, на которой он находится в оригинале, чтобы вы могли соотнести перевод с картинками. В некоторых случаях этого достичь не удалось из-за большого объема текста. А именно, текст "У меня плохое предчувствие" был перенесен с 41-й страницы на 45-ю, часть текста "Краткая история Ziru Sirka, часть III" – с 48-й на 49-ю, часть текста "Краткая история Ziru Sirka, часть IV" – с 50-й на 51-ю, "Технология подавления ядерных реакций" – с 51-й на 55-ю, "Краткая история Ziru Sirka, часть VI" – с 59-й на 60-ю, часть сноски "Космопорты: экстральность" – с 64-й на 65-ю, статью "System Defense Boat" – с 66-й на 67-ю.

В разделе "Справочные данные", составляющем большую часть документа, сохранен оригинальный порядок следования статей, поскольку в другом порядке их было бы трудно воспринимать. Перевода названия каждой статьи не приводится, прежде всего из-за недостатка места (очень хотелось сохранить соответствие номеров страниц перевода и оригинала). Если возникают проблемы с переводом названий – см. словарик, приложенный двумя страницами выше. Если нужного слова в этом словаре нет – значит, это имя собственное, которое не нуждается в переводе ☺

Разделы, предназначенные только для мастеров, не были переведены намеренно, поскольку этот перевод предназначен в основном **для игроков**. Предполагается, что мастера смогут прочитать эти разделы в оригинале. Мастер, не знающий английского языка – воистину душераздирающее зрелище ☺

Ваш Илья Гинзбург (Эктор), 25 августа 2010.